D&D

WATERDEEP
LE DONJON DU MAGE DÉMENT

DUNGEONS & DRAGONS

Explorez le mégadonjon d'Undermountain dans cette aventure
conçue pour le plus grand des jeux de rôle

WATERDEEP

LE DONJON DU MAGE DÉMENT



Crédits

Direction de la conception : Christopher Perkins
Concepteurs : Bill Benham, Lysa Chen, Kiel Chenier, Dan Dillon, Claire Hoffman, James Introcaso, Greg Marks, Alan Patrick, Ben Petrisor, Travis Woodall

Gestion de la rédaction : Jeremy Crawford
Rédacteurs : Matt Click, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan, F. Wesley Schneider, Matt Sernett, Kate Welch

Directrice artistique : Kate Irwin
Directeurs artistiques supplémentaires : Shauna Narciso, Richard Whitters
Conception graphique : Emi Tanji

Illustration de couverture : Cynthia Sheppard
Artistes concepteurs : Daarken, Shawn Wood
Illustrations intérieures : Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Jason Felix, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Mathias Kollros, Christopher Moeller, Scott Murphy, Vincent Proce, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Shawn Wood
Cartographe : Tim Hartin

Producteur : Dan Tovar
Gestion du projet : Matt Warren, Stan!
Ingénieur produit : Cynda Callaway
Techniciens en imagerie : Carmen Cheung, Kevin Yee
Administration artistique : David Gershman
Spécialiste prépresse : Jefferson Dunlap



Autres membres de l'équipe D&D : Bart Carroll, Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Anna Vo, Trish Yochum

Inspiration et matériel fournis par les livres D&D suivants :

Boyd, Eric L., Ed Greenwood, Christopher Lindsay, and Sean K Reynolds. *Expedition to Undermountain.* 2007.
Greenwood, Ed. *Ruins of Undermountain.* 1991.
Rabe, Jean, Norm Ritchie, and Donald J. Bingle. *Ruins of Undermountain II: The Deep Levels.* 1994.
Schend, Steven E. *Undermountain: Maddgoth's Castle.* 1996.
———. *Undermountain: Stardock.* 1997.
———. *Undermountain: The Lost Level.* 1996.
Sernett, Matt and Shawn Merwin. *Halls of Undermountain.* 2012.

Remerciements particuliers aux centaines de testeurs dont les retours ont permis de rendre l'ensemble de cette aventure encore plus amusante.

Avertissement : Le mage dément d'Undermountain ne reçoit pas de visiteurs pour l'instant. Ne descendez pas car, euh, le site est en cours de rénovation et c'est un vrai bazar. Vous ne trouverez aucun trésor et le buffet est fermé jusqu'à nouvel ordre. Par les dieux, d'où viennent tous ces githyankis ? Comme si les flagelleurs mentaux n'étaient pas déjà suffisamment pénibles... Qu'est-ce que c'est que ça ? Vous pensez pouvoir piller ma demeure et déguerpir sans problème ? Ah ! Vous n'avez pas assez de points d'expérience.

VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Jean-Cyril Amiot, Guilhem Arbaret, Clément Boully, Roxane Collet, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Philippe Tessier
Relecture : Roxane Collet, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas
Mise en page : Jérôme Cordier

ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Chris Forgham, Emily Harwood
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti

Sur la couverture

Undermountain attire les aventuriers comme une flamme les papillons de nuit. Cynthia Sheppard nous offre une illustration de plusieurs des antagonistes qui luttent pour prendre le contrôle des profondeurs du donjon. Prenez garde, héros !

ISBN : 9781945625046
Première impression : Mars 2019
Dépôt légal : Mars 2019

CE

Table des matières

Légendes du donjon

- Porte
- Porte fermée
- Porte à double battant
- Porte enfoncée
- Porte secrète
- Porte secrète à sens unique
- Trappe secrète au sol
- Brasero
- Rampe immergée
- Estrade/plateforme surélevée
- Barres/portail
- Décombres
- Meurtrières
- Fenêtre à barreaux
- Ouverture au plafond

- Statue
- Colonne
- Autel
- Fosse dissimulée
- Fosse découverte
- Corniche
- Doline
- Piège
- Piège à métamorphose
- Marches de pierre naturelles
- Lignes de dénivelé
- Chandelle flottante
- Bassin
- Puits
- Enclos aux esclaves

- Stalactite
- Stalagmite
- Rails et wagon de mine
- Forge
- Escaliers
- Échelle
- Baliste
- Canon à feu
- Sarcophage
- Cheminée
- Trône
- Tapisserie/rideau
- Cercle magique
- Pentagramme
- Triangle thaumaturgique

Aperçu d'Undermountain

Undermountain est le plus vaste et le plus profond donjon des Forgotten Realms. Ce livre traite de chaque strate majeure de cet endroit vaste et dangereux.

Waterdeep : le Donjon du Mage dément est une aventure conçue pour des personnages de niveau 5 jusqu'au niveau 20. Vous pouvez la faire jouer comme une aventure indépendante ou l'utiliser en conjonction avec son prélude, *Waterdeep : le Vol des dragons*, une aventure emmenant les personnages du niveau 1 au 5.

Mener l'aventure

Pour mener cette aventure, vous avez besoin des livres de règles de la cinquième édition de D&D : Le *Player's Handbook*, le *Dungeon Master's Guide* et le *Monster Manual*.

Le *Monster Manual* contient les profils de la plupart des créatures qui apparaissent dans cette aventure. L'annexe A fournit tous les autres profils nécessaires. Quand le nom d'une créature apparaît en **gras**, c'est pour vous indiquer que son profil se trouve dans le *Monster Manual* ou dans l'annexe A. Si le profil est dans l'annexe A, le texte de l'aventure le précise.

Les sorts et l'équipement mentionnés dans l'aventure sont décrits dans le *Player's Handbook*. Les objets magiques sont décrits dans le *Dungeon Master's Guide* ou dans la description des rencontres où ils se trouvent s'il s'agit de nouveaux objets.

Descriptions des zones

Undermountain est une série de strates reliées les unes aux autres, chacune étant plus profonde que la précédente. Chaque strate du donjon contient ses propres sites de rencontre indiqués sur une carte.

Le texte de l'aventure présente souvent les éléments les plus importants d'un site sous forme de liste, avec des en-têtes en gras, pour plus de clarté. Ces éléments essentiels sont triés par ordre d'importance ou dans l'ordre où les personnages les découvriront le plus probablement. Ces listes sont intentionnellement concises pour vous aider à assimiler rapidement les informations. Si un élément listé nécessite de plus amples explications, vous trouverez des informations supplémentaires le concernant après la liste.

Abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans ce livre :

pv = points de vie	LB = loyal bon
CA = classe d'armure	CB = chaotique bon
DD = degré de difficulté	NB = neutre bon
PX = points d'expérience	LN = loyal neutre
pp = pièce(s) de platine	N = neutre
po = pièce(s) d'or	CN = chaotique neutre
pe = pièce(s) d'électrum	LM = loyal mauvais
pa = pièce(s) d'argent	CM = chaotique mauvais
pc = pièce(s) de cuivre	NM = neutre mauvais
PNJ = personnage non joueur	MD = maître du donjon

La progression des personnages

La table Les strates d'Undermountain vous donne la liste des strates du donjon et les niveaux de personnage pour lesquels chacune a été conçue. Ce n'est pas un problème si les personnages explorent une strate du donjon conçue pour des personnages de plus haut niveau ; les rencontres dans cette strate seront plus dangereuses et éprouvantes, mais les personnages peuvent toujours faire marche arrière si la difficulté est trop élevée. Ils peuvent également sortir d'Undermountain, partir à l'aventure ailleurs et revenir dans le donjon après avoir acquis quelques niveaux.

Les strates d'Undermountain

Strate	Nom	Niveau des personnages
1	la strate du Donjon	5
2	les salles Arcaniques	6
3	la strate de la Sargauth	7
	Skullport	7
4	les cavernes Biscornues	8
5	le bois de Wyllow	8
6	la strate Perdue	9
7	le château de Maddgoth	9
8	Rampe-Marais	10
9	l'Essence de la magie	10
10	le Défi de Muiral	11
11	le dédale des Troglodytes	11
12	la strate Labyrinthique	12
13	le cimetière de Trobriand	12
14	la tenure d'Arcturia	13
15	la Course d'obstacles	13
16	le labyrinthe de Cristal	14
17	l'Abîme	14
18	la tragédie de Vanrak	15
19	les cavernes Suintantes	15
20	Les cavernes de la Pierre runique	16
21	la strate Terminus	16
22	le fort Ombresoir	17
23	l'antre du Mage dément	17–20

Chaque strate du donjon contient suffisamment de PX à gagner en battant des monstres pour que les personnages qui débarrassent la strate de toutes ses menaces puissent atteindre le niveau correspondant aux défis de la strate suivante. Vous pouvez également récompenser les aventuriers par des PX quand ils déjouent des pièges ou en cas de roleplay exceptionnel avec des PNJ cruciaux. La table Les récompenses en PX supplémentaires indique les récompenses en PX recommandées pour ce type d'interactions.

Les récompenses en PX supplémentaires

Niveau des personnages	Récompense en PX
1–4	50
5–10	250
11–16	1 000
17–20	2 500

L'histoire du donjon

Il y a plus d'un millier d'années, le magicien Halaster Blackcloak (voir l'annexe A) a quitté une contrée lointaine pour se rendre au pied du mont Waterdeep, peut-être prace que la providence l'y avait convoqué. Certains pensent qu'il était originaire de l'empire presque oublié des Cradlelands. Dans les temps jadis, l'humanité s'est répandue dans tout Faerûn, depuis les Cradlelands, plus précisément depuis ce qu'on appelle aujourd'hui les plaines de Poussière pourpre, une désolation générée par un conflit avec les dieux. D'autres confèrent à Halaster des origines moins anciennes. Ils le considèrent comme l'un des premiers magiciens de Nétheril ou affirment qu'il provient d'une nation méridionale depuis longtemps disparue sous les sables et les limbes du temps. Quelles que soient ses origines et d'après les rapports de certains érudits, sept apprentis accompagnaient Halaster lors de son arrivée au mont Waterdeep.

Avec les Sept qui surveillaient ses arrières, Halaster a utilisé ses immenses pouvoirs pour convoquer des entités venues d'autres plans d'existence afin de l'aider à bâtir une tour bien plus grande que toutes les autres tours de magicien. Mais au fil des saisons, les Sept voyaient de moins en moins leur mystérieux maître. Halaster a continué à se servir de terribles créatures venues de plans lointains pour creuser des tunnels et bâtir des structures sous sa tour. Le magicien n'a jamais révélé aux Sept le secret sur ses activités souterraines. Finalement, l'exploration d'Halaster l'a mené jusqu'aux Basses Voûtes, un complexe de tunnels et de salles construit par les nains autour d'une mine de mithral, sous le mont Waterdeep. Les architectes des Basses Voûtes, des membres du clan Melairkyn, sont morts ou se sont dispersés depuis longtemps, et des duergars et des drows en guerre se sont établis dans les ruines. Halaster a entamé une croisade contre les drows et les duergars, en les traquant sauvagement dans les tunnels avec ses alliés extraplanaires. Les tenaces duergars ont extrait la plus grande partie du mithral de la mine puis ont abandonné les Basses Voûtes, en laissant les drows combattre seuls Halaster et ses séides. Le Mage dément a encerclé les elfes noirs encore présents, capturé les âmes d'une partie d'entre eux pour les utiliser lors de ses rituels de magie noire, et a corrompu les corps et asservi les esprits des autres. Après avoir épuisé toutes les possibilités avec ces drows, Halaster Blackcloak a continué à creuser des tunnels pour satisfaire l'inexplicable compulsion qui l'obligeait à s'enfoncer toujours plus profondément sous la montagne.

Avec son complexe souterrain comme base d'opérations, Halaster a voyagé vers d'autres plans et des contrées lointaines, en ramenant avec lui des créatures étranges et dangereuses pour en faire des prisonniers, des serviteurs ou des gardiens d'Undermountain. Peupler et défendre le donjon devenait pour lui une véritable obsession. Au fil du temps, l'obsession qu'Halaster éprouvait pour Undermoutain a accentué ses excentricités et lui a donné un air clairement dérangé.

Les apprentis d'Halaster allaient et venaient. Certains partaient mais ne pouvaient s'empêcher de revenir, inexplicablement attirés par les profondeurs d'Undermountain. D'autres restaient à ses côtés. C'est en consacrant plus d'attention à leurs propres obsessions que la folie s'est aussi emparée de leurs âmes.

Lors des années qu'Halaster a passé à accomplir ses quêtes sur d'autres plans ou à se terrer dans ses tunnels, sa tour majestueuse et les remparts qui l'entouraient sont tombés en ruine. Au fil du temps, la cité que l'on appelle aujourd'hui Waterdeep s'est développée dans l'ombre du mont Waterdeep et s'est étendue jusqu'au port. Alors que la cité s'agrandissait toujours plus au fil des ans, elle a fini par envelopper les ruines de la demeure d'Halaster. Les premiers habitants connaissaient l'existence d'Undermountain et jetaient souvent des criminels dans ses insondables profondeurs pour les châtier. De nombreuses années sont passées, jusqu'au jour où un intrépide aventurier du nom de Durnan s'est enfoncé dans le labyrinthe sous la tour pour revenir vivant et chargé de trésors et d'innombrables et effrayantes histoires. Durnan a utilisé ses richesses nouvellement acquises pour démolir les vestiges de la tour d'Halaster et construire une auberge, qu'il baptisa le Portail Béant, sur le puits par lequel il était descendu à Undermountain. Durnan possède et gère depuis l'auberge et la taverne. Il sert les clients et invite les gens braves ou stupides à tester leur courage en s'enfonçant dans le donjon du Mage dément.

Un nœud dans la Toile

Là où se trouve Waterdeep aujourd'hui s'étendait autrefois Aelinthaldaar, la capitale de l'ancien royaume elfique d'Illefarn. Au moment de leur départ, les elfes ont utilisé un sort puissant pour effacer toutes traces de leur capitale. Ce sort a produit un effet secondaire imprévu en créant un nœud permanent dans la Toile, la trame par laquelle passe toute la magie. Ce nœud est profondément enfoui et il est impossible de le voir, de le sentir ou de le défaire, mais il peut plonger dans la folie les esprits des créatures mortelles qui vivent trop longtemps à proximité. Le nœud imprègne Undermountain et la folie qu'il engendre se manifeste le plus souvent comme une obsession envers le donjon lui-même. Ceux affectés par le nœud dans la Toile développent le désir inconscient de rester dans ou à proximité du donjon. Halaster et plusieurs de ses apprentis ont développé cette obsession, tout comme nombre des nains du clan Melairkyn et Durnan, le propriétaire du Portail Béant. Toutes les créatures qui vivent dans Undermountain ne tombent pas folles et celles qui le deviennent n'ont même pas conscience que le donjon les maintient sous son emprise.

Le Portail Béant

Le Portail Béant, une auberge et taverne réputée située près du versant est du mont Waterdeep, doit son nom au puits de 12 mètres de diamètre qui descend jusqu'à la première strate d'Undermountain. Situé au milieu de la salle commune, le puits était autrefois le mur extérieur de l'imposante tour d'Halaster, démolie il y a longtemps. La paroi verticale se compose de vieilles pierres liées avec du mortier. Une manivelle reliée à une corde et une poulie se trouve près du trou béant. Durnan, le propriétaire, l'utilise pour descendre des aventuriers et pour parfois les remonter. C'est Durnan en personne qui manipule la manivelle, et uniquement pour descendre ou remonter un aventurier à la fois. La descente ou la remontée dure 10 rounds. La corde est tachée de sang séché et sa longueur de 42 mètres est suffisante pour toucher le sol de la pièce plongée dans le noir au fond du puits (strate 1, zone 1).

Durnan fait payer 1 po par aventurier qui souhaite descendre, en utilisant la corde ou pas. La remontée coûte également une pièce d'or que l'on dépose dans un seau qui est ensuite remonté avant l'aventurier. Durnan accepte aussi volontiers l'argent des clients qui veulent parier de sinistre manière sur les aventuriers en partance pour explorer Undermountain et sur leurs chances de survie. « Je parie cinq dragons d'or qu'ils sont de retour avant une décade, sans le guerrier, le magicien et le clerc ! » est un exemple de commentaires que l'on entend régulièrement au milieu des éclats de rire des parieurs avinés.



La paroi du puits s'effrite mais il y a beaucoup de prises pour les mains et les pieds. On peut l'escalader sans matériel d'escalade en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15. Nul besoin de test pour entrer à Undermountain en utilisant le système de corde et de poulie.

Les accroches pour lancer l'aventure

Les aventuriers qui fréquentent le Portail Béant sont souvent embauchés par certains individus pour explorer Undermountain. Les personnages peuvent avoir des raisons personnelles de s'aventurer dans le donjon du Mage dément mais les accroches d'aventure présentées dans cette section peuvent également être utilisées pour leur fournir d'autres motivations. Ces accroches sont réparties dans deux catégories : les quêtes de départ et les quêtes futures. Les aventuriers ne sont aucunement obligés d'accepter ou d'accomplir ces quêtes, même si les récompenses promises sont souvent suffisamment importantes pour qu'ils se laissent tenter.

Les quêtes de départ

Les quêtes de départ donnent aux personnages de bonnes raisons de descendre pour la première fois à Undermountain. Toutes les personnes qui confient les quêtes décrites ci-dessous peuvent aborder les personnages peu de temps après leur arrivée au Portail Béant. Les personnages peuvent accepter autant de quêtes de départ qu'ils le souhaitent. En fonction des besoins de votre campagne, vous pouvez même imaginer vos propres quêtes de départ.

À la recherche de Kressando Rosznar

Une jeune noble, Esvele Rosznar, fréquente le Portail Béant lors des soirées animées. Elle reste le plus souvent seule à siroter du *zzar* en écoutant les ragots. La réputation de sa famille est ternie car elle a autrefois été bannie de Waterdeep pour cause de trafic d'esclaves et autres activités illégales. La famille Rosznar tente de restaurer son intégrité et sa réputation, mais les sinistres activités de plusieurs brebis galeuses menacent de tout faire échouer. Kressando, le frère d'Esvele, a été chargé d'organiser une réunion secrète avec la Guilde de Xanathar et d'évaluer l'intérêt d'un éventuel trafic d'esclaves à Skullport, loin du regard des autorités de Waterdeep. Esvele ignorait tout de cela jusqu'à la disparition de Kressando et elle est déterminée à mettre un terme à son projet sournois et à le faire rapatrier à Waterdeep avant qu'il ne salisse davantage le nom des Rosznar.

Esvele prend un ou plusieurs aventuriers à part alors qu'ils se préparent à descendre pour la première fois à Undermountain et leur demande de chercher Kressando, un homme de 22 ans, à la peau pâle et aux cheveux noirs bouclés, formé aux arts de la discrétion et du larcin. Elle leur dit également que Kressando porte une chevalière de platine portant le blason de la famille Rosznar (un faucon blanc qui descend en piqué sur champ azur) sur laquelle est gravée la devise familiale (« Nous volons haut avant de plonger en piqué »).

S'ils aident Kressando à rentrer sain et sauf ou s'ils fournissent à Esvele une preuve sûre de sa localisation, elle promet de leur rendre un service, en ajoutant « Vous pouvez faire confiance à la famille Rosznar. » (Pour plus

d'informations sur Esvele Rosznar, voir *Waterdeep : Le Vol des dragons*.)

Les personnages ne trouveront cependant pas Kressando, mais ils peuvent récupérer sa chevalière qui est en possession d'un seigneur de guerre hobgobelin du nom d'Azrok (voir la strate 3, zone 21n) et découvrir comment il a péri. Les aventuriers accomplissent cette quête s'ils ramènent la chevalière de Kressando à Esvele et celle-ci aura alors une dette envers le groupe.

Récupération d'objets magiques et de grimoires

Obaya Uday, une prêtresse chultaise de Waukyne (la déesse du commerce), d'alignement neutre bon, est partie de la cité lointaine de Port Nyanzaru pour le compte d'un magicien appelé Wakanga O'tamu afin de lui rapporter des objets magiques de Waterdeep. Quand elle a appris l'existence d'Undermountain, elle a loué une chambre au Portail Béant en espérant avoir l'occasion d'embaucher des aventuriers qui pourront piller les trésors magiques du donjon.

Obaya approche les aventuriers pour leur proposer de leur racheter tous les objets magiques trouvés à Undermountain qu'ils ne souhaitent pas garder. Obaya a mis son argent en sécurité dans les banques de Waterdeep et peut payer généreusement en l'espace de quelques heures les personnages qui lui ramènent des objets magiques. La somme qu'elle est prête à débourser dépend de la rareté de l'objet, comme indiqué dans la table Les récompenses d'objets magiques. Cette somme n'est pas négociable. Les personnages auront du mal à trouver d'autres personnes prêtes à dépenser autant qu'Obaya pour acquérir ces objets, et elle règle toujours en pièces de platine pour faciliter leur transport.

Les récompenses d'objets magiques

Rareté de l'objet	Récompense d'Obaya
Courant	10 pp
Peu courant	50 pp
Rare	500 pp
Très rare	5 000 pp

Les grimoires intéressent également Obaya qui peut les acheter pour le compte de Wakanga O'tamu. Elle fixe le prix d'un grimoire en fonction du sort de plus haut niveau qu'il contient : 5 pp pour le niveau 1, 25 pp pour le niveau 2 ou 3, 100 pp pour le niveau 4 ou 5, 250 pp pour le niveau 6 ou 7, et 500 pp pour le niveau 8 ou 9.

Une fois qu'elle a acheté l'équivalent de 7 500 pp d'objets magiques et de grimoires, Obaya embauche une petite escouade de gardes du corps, paye la traversée à bord d'un navire marchand en partance pour le Chult et retourne à Port Nyanzaru avec les trésors.

Régler la dette d'un Ménestrel

Un barde loyal bon du nom de Mattrim Mereg, que ses amis appellent également Trois cordes, joue avec un luth à trois cordes au Portail Béant. C'est un musicien bien plus talentueux que ce qu'il prétend. En vérité, Mattrim est un espion Ménestrel qui se sert de ses représentations musicales pour nouer des contacts avec la clientèle très particulière du Portail Béant.

Mattrim doit livrer une bourse pleine d'or à une demi-drow du nom de Cal'al Claddani qui gère une taverne appelée la Cruche et le Dragon à Skullport. Cal'al a fourni soins et abri dans Skullport à un espion Ménestrel blessé et son soutien mérite une récompense. La bourse de Mattrim contient trois pierres de lune de 50 po chacune.

Une fois la bourse livrée, les personnages peuvent se réfugier dans un repaire secret appelé la forteresse de Dalagor situé dans la partie la plus haute de Skullport. Mattrim dit aux personnages qu'un mage sangdragon appelé Felrax garde l'endroit.

Le Trône du coronal

Volothamp Geddarm, explorateur et conteur célèbre, propose aux aventuriers de leur payer une tournée pour fêter leur prochaine expédition dans le donjon du Mage dément. Voici l'histoire qu'il leur raconte au cours de la conversation :

> Cette histoire remonte à la chute d'Illefarn, un royaume elfique du nord. Un trône d'albâtre appartenant à Syglaeth Audark, le dernier coronal d'Illefarn, a disparu de la capitale d'Aelinthaldaar où le Mage dément a bâti sa tour et où s'étend actuellement Waterdeep. On raconte qu'un groupe de nains craignait tellement que cette prodigieuse œuvre de pierre sculptée ne soit détruite qu'ils l'ont volée juste sous le nez des elfes. Et depuis, personne ne sait où ils ont caché le trône. Mais si vous le trouvez à Undermountain, les elfes du nord seraient ravis d'apprendre qu'il a survécu.

En vérité, l'antique trône d'albâtre a survécu à la destruction d'Aelinthaldaar grâce au coronal Audark qui a ordonné de le mettre en sécurité dans une chambre forte souterraine. Malgré cette précaution, la calamité qui a frappé le royaume elfe a aussi endommagé le trône. Après la chute d'Illefarn, les nains du clan Melairkyn ont trouvé le trône et l'ont ramené sur leur territoire dans l'intention de le réparer et de le rendre aux elfes.

Si les personnages trouvent le trône (voir la strate 3, zone 14c) et révèlent à Volo l'endroit où il se trouve, ce dernier partage cette information avec ses amis elfes qui expriment leur gratitude en donnant aux aventuriers un superbe arc long et un carquois elfe contenant 20 flèches aux pointes d'argent. Sur l'arc est gravé ceci en elfique : « *Al hond ebrath, uol tath shantar en tath lalala ol hond ebrath.* » Ce qui se traduit par « Un véritable ami, à l'instar des arbres et de l'eau. » Les elfes finissent par monter leur propre expédition à Undermountain, afin de récupérer le trône.

Les quêtes futures

Les quêtes futures sont accessibles aux aventuriers qui satisfont leurs prérequis. Les personnages devront certainement faire plusieurs expéditions à Undermontain avant de se voir confier ces quêtes.

Démasquer l'espion télépathe

Prérequis : niveau 9 ou plus.

Un ulitharid (voir l'annexe A) a usé de télépathie pour contacter des gens au hasard dans la cité et apprendre le plus de choses possible sur Waterdeep. Ceux contactés par la créature ne savent rien de la véritable nature de l'ulitharid, seulement qu'une intelligence étrangère les a contactés pour obtenir des informations. Les nouvelles de ces intrusions télépathiques ont commencé à se répandre dans la cité, en prenant plus d'ampleur qu'une simple rumeur extravagante. Plusieurs des clients réguliers du Portail Béant en ont longuement parlé et Durnan pense que la source pourrait se trouver quelque part à Undermountain. En fait, il pense qu'un effroyable monstre psionique appelé cerveau vénérable pourrait se cacher dans le donjon. Durnan ne souhaite pas semer la panique avec des rumeurs de

Vous voulez plus d'Undermountain ?

De vastes sections d'Undermountain, notamment des strates cachées, existent en plus de celles décrites dans cet ouvrage. Halaster a fermé l'accès à des parties du donjon en cours de construction ou de rénovation tant qu'elles ne sont pas prêtes pour l'exploration. La DMs' Guild (dmsguild.com) est une excellente ressource que vous pouvez utiliser pour trouver des extensions d'Undermountain et pour partager les vôtres.

flagelleurs mentaux et se garde donc bien de parler pour l'instant de cette supposition.

Durnan pousse les aventuriers à trouver la source du contact télépathique, à découvrir ses intentions et à mettre un terme décisif et rapide à son existence si elle s'avère hostile (l'ulitharid les attend dans la strate 17). Si le groupe règle le problème que pose cette menace, Durnan leur promet de ne jamais oublier leur geste mais ne leur offre aucune récompense tangible.

L'Œil de l'araignée

Prérequis : achever la quête « À la recherche de Kressando Rosznar ».

Plusieurs journaux locaux apprennent la mort de Kressando Rosznar, ainsi que les noms des aventuriers qui ont récupéré sa chevalière à Undermountain. Ces nouvelles incitent Joroth Brilleheaume, un espion nain au service de l'Alliance des seigneurs, à se rendre au Portail Béant.

Joroth, habillé en civil, aborde les personnages et leur demande de chercher le Poing de Falkir, un groupe de quatre aventuriers nains disparus à Undermountain il y a un peu plus d'un an. Plusieurs semaines avant sa disparition, Falkir Poing-de-Gravier, le chef du groupe, aurait volé une émeraude renommée, appelée l'Œil de l'araignée, dans l'ambassade de Mirabar à Waterdeep. Joroth pense que Falkir est mort (des sorts de divination ont confirmé ce fait) mais il aimerait que la pierre précieuse soit rendue à ses légitimes propriétaires pour renforcer les liens politiques entre Waterdeep et Mirabar.

Joroth décrit Falkir comme un nain particulièrement corpulent qui porte un casque en forme de hure de sanglier. Il dit que la pierre précieuse est une émeraude sphérique de sept à huit centimètres de diamètre, avec une légère imperfection en son centre dont la forme ressemble à une araignée. À sa connaissance, la gemme n'a aucune propriété magique. Joroth propose l'amitié de avec l'Alliance des seigneurs en récompense, ce qui peut être utile si un ou plusieurs aventuriers ont besoin de soutien à Waterdeep ou dans une autre cité alliée. (Pour plus d'informations sur l'Alliance des seigneurs et son rôle à Waterdeep, voir *Waterdeep : Le Vol des dragons*.)

Les personnages membres de l'Alliance des seigneurs augmentent leur renom de 3 (voir « Le renom » au chapitre 2 du *Dungeon Master's Guide*) s'ils ramènent l'Œil de l'araignée à Joroth. La pierre précieuse et le Poing de Falkir se trouvent dans la strate 10.

Récupérer un fragment de la Pierre runique

Prérequis : niveau 12 ou plus.

Volothamp Geddarm présente les personnages à l'un de ses amis : un jeune capitaine du guet du nom de Jalester Silvermane. Si les personnages ont joué *Waterdeep : Le Vol des dragons*, ils le connaissent probablement déjà. Jalester est un agent secret de l'Alliance des seigneurs qui rend compte à dame Laeral Silverhand, le Seigneur manifeste de Waterdeep.

Personne ne le sait, sauf ses amis proches, mais la magie de Laeral a commencé à faiblir. Elle a cherché un moyen de stopper cet affaiblissement, au moins temporairement, mais elle a besoin d'un fragment d'un cristal magique appelé la Pierre runique. C'est Halaster Blackcloak qui a créé ce cristal et qui l'a caché dans les tréfonds d'Undermountain. Laeral a chargé Jalaster d'embaucher un groupe d'aventuriers susceptibles de récupérer un fragment de la Pierre runique pas plus gros qu'un caillou, afin que le capitaine le lui livre ensuite dans le plus grand des secrets.

Jalester dit aux personnages que c'est lui qui souhaite acquérir ce fragment, sans dévoiler à quoi il va servir. Il dit simplement que sa récupération permettra de veiller à la sécurité de Waterdeep (cette déclaration est vraie). Il décrit la Pierre runique comme une grosse gemme luisante en forme de disque, à l'intérieur de laquelle flotte la rune d'Halaster.

Il ne fait mention d'aucune récompense monétaire si les personnages lui ramènent le fragment de Pierre runique ; à la place, Jalester leur propose son amitié éternelle – qui peut leur conférer de nombreux avantages, étant donné sa position au sein du guet. Si les personnages négocient une récompense plus importante que la simple sympathie de Jalester, celui-ci leur promet également une *lame porte-bonheur* ne contenant plus aucun souhait. Jalester ne précise cependant pas que cette arme appartient à Mirt, le prêteur sur gages et l'un des Seigneurs masqués de Waterdeep. Mirt en personne donne la *lame porte-bonheur* une fois que le fragment de Pierre runique est en possession de Laeral, mais il semble très contrarié à l'idée de s'en séparer. « Peut-être pourrais-je la récupérer si je vous invite à dîner dans mon manoir ? » demande-t-il poliment aux personnages. S'ils permettent au Seigneur masqué de garder son épée, il aura une dette envers eux – et c'est une récompense fort précieuse pour les remercier de leurs efforts.

Les personnages peuvent trouver la Pierre runique et de vieux fragments du cristal dans la strate 20 d'Undermountain.

Sauver le dragon

Prérequis : achever la quête « Le Trône du coronal » ou « L'Œil de l'araignée ».

Dame Wylynd Lunétoile, matriarche de la famille noble Lunétoile de Waterdeep, a entendu parler d'un groupe d'aventuriers ayant connu quelques réussites à Undermountain. Elle rassemble le plus d'informations possible sur ces aventuriers avant de les transmettre à son petit neveu, un demi-drow bien élevé du nom de Helion Lunétoile, afin qu'il les rencontre. Helion est le successeur présumé de Wylynd et cette mission est un test pour les aventuriers, mais aussi pour lui.

Dame Wylynd a bien plus d'une centaine d'années et elle est sénile, mais elle n'a jamais oublié comment Vanrak Lunétoile, qui a régné sur la maison Lunétoile il y a longtemps, a gravement entaché l'honneur de la famille. Vanrak et sa petite armée de fidèles de Shar se sont enfuis à Undermountain pour échapper au châtiment que leur valaient leurs nombreux crimes dans la cité. D'après les souvenirs de Wylynd, la famille Lunétoile a chargé ou demandé à un allié de longue date, un dragon de bronze du nom de Glyster, de trouver Vanrak et de le ramener à Waterdeep pour être jugé. Le dragon a trouvé Vanrak mais n'a pas pu l'arracher des tréfonds d'Undermountain. À la place, la magie de Shar a corrompu la créature et l'a transformée en dragon d'ombre du nom d'Umbraxakar. Sous cette forme maléfique, le dragon a combattu aux côtés de Vanrak pendant des années, en lui servant même parfois de monture.

Dame Wylynd pense que c'est de la responsabilité de sa famille de libérer, d'une façon ou d'une autre, le dragon de

l'emprise malfaisante de Shar. Elle demande à Hélion qu'il rencontre les aventuriers pour les persuader de trouver le dragon d'ombre dans la tragédie de Vanrak, l'une des strates les plus profondes d'Undermountain, et de le libérer de l'emprise de Shar. S'ils n'y parviennent pas, ils devraient au moins mettre un terme définitif à ses souffrances. En échange de leur aide, Helion leur promet la sympathie de la maison Lunétoile, ce qui peut leur conférer des avantages concrets :

- Les personnages peuvent échanger des objets magiques du même degré de rareté avec des représentants de la maison Lunétoile (et avec votre approbation).
- La maison Lunétoile propose de financer la prochaine expédition que les personnages décident de lancer, en fournissant des cartes, des services de caravane et des suivants, selon leurs besoins.
- La maison Lunétoile peut mettre les personnages en relation avec des gens susceptibles de leur proposer un entraînement spécial (voir « Les marques de prestige » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).

Les secrets d'Undermountain

L'annexe C de ce livre contient les cartes des secrets – des cartes en papier que vous pouvez photocopier pour les remettre aux joueurs quand leurs personnages apprennent des informations fiables sur Halaster et Undermountain.

Les personnages qui passent quatre heures au moins au Portail Béant entendront probablement des histoires sur le Mage dément et son donjon. Toutes les histoires ne sont toutefois pas véridiques et les personnages devront faire preuve de discernement pour déterminer lesquelles sont dignes d'intérêt. Autorisez chaque personnage à faire un test d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perspicacité) DD 20. S'il est réussi, le personnage apprend un secret sur Undermountain et le joueur peut alors piocher au hasard une carte des secrets.

Les joueurs peuvent conserver ces cartes pour les consulter ultérieurement. Quand les personnages rencontrent un PNJ à Undermountain qui connaît un fait, autorisez l'un des joueurs à piocher une autre carte des secrets pour déterminer ce que ce PNJ sait sur Halaster et son donjon.

Jhesiyra Kestellharp

L'histoire de Jhesiyra Kestellharp est l'un des plus grands secrets d'Undermountain. C'était l'une des apprenties d'Halaster les plus douées jusqu'à ce qu'elle comprenne que le mage était devenu définitivement fou. Elle s'est enfuie mais Halaster l'a ramenée de force à Undermountain et l'a enfermée dans la citadelle de la Main ensanglantée, un grand donjon sous le mont Waterdeep relié à Undermountain. Jhesiyra s'est évadée de sa prison quand les sceaux de protection du lieu ont disparu lors de la Magepeste. Pour se cacher aux yeux d'Halaster, elle s'est réfugiée, grâce à sa magie, dans les pierres d'Undermountain. Elle existe depuis dans cet état désincarné, en occupant le donjon lui-même. Halaster n'est pas conscient de la présence de Jhesiyra mais se demande souvent comment elle a bien pu disparaître après la Magepeste.

Jhesiyara envisage de se servir des aventuriers pour vaincre Halaster et prendre le contrôle d'Undermountain. À cette fin, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour que les aventuriers survivent à Undermountain. Mais sa forme actuelle désincarnée limite cependant ses capacités.

Jhesiyra peut contrôler les portails magiques d'Halaster et empêcher ainsi les aventuriers de les franchir si elle estime leur puissance insuffisante pour surmonter les périls situés de l'autre côté. En termes de règles de jeu, les personnages ne peuvent pas franchir un portail quand leur niveau d'expérience ne correspond pas au prérequis (le niveau de personnage recommandé pour lequel la strate du donjon a été conçue). Les personnages d'un niveau insuffisant sont simplement repoussés sans subir de blessures lorsqu'ils tentent de franchir le portail ouvert. Seul un sort de *souhait* peut alors permettre à un tel personnage de le franchir. En tant que maître du donjon, vous pouvez suspendre temporairement cette restriction et permettre aux personnages qui n'ont pas le niveau requis de franchir un portail, surtout si vous estimez qu'ils ont les ressources nécessaires pour survivre et surmonter les dangers qui les attendent.

Jhesiyra ne peut pas retenir les personnages qui utilisent des moyens plus conventionnels pour passer de strate en strate. Chaque fois qu'ils entrent dans une strate normalement conçue pour des personnages d'un niveau plus élevé, Jhesiyra leur transmet l'avertissement télépathique suivant en commun : « Rebroussez chemin ! Vous n'êtes pas prêts à affronter les dangers qui vous attendent ici ! » Les personnages peuvent ignorer cet avertissement. Elle ne peut pas donner plus de détails sur les dangers qui attendent les aventuriers et ne le fera pas, et elle ne communiquera pas davantage avec eux car elle craint qu'Halaster ne la détecte.

Une puissante magie de divination peut révéler la présence désincarnée de Jhesiyra dans tout Undermoutain. Mais même un sort de *souhait* ou une intervention divine ne permettront pas d'établir une communication bidirectionnelle directe avec l'ancienne apprentie d'Halaster.

Les caractéristiques du donjon

Pour éviter les descriptions répétitives, les caractéristiques communes d'Undermountain sont résumées ici.

Les modifications de la magie

Halaster complique l'entrée et la sortie de son donjon. Aucun sort, à l'exception du *souhait*, ne peut être utilisé pour entrer à Undermountain, pour en sortir ou pour se déplacer d'une strate vers une autre. *Projection astrale*, *téléportation*, *changement de plan*, *mot de retour* et les sorts similaires lancés dans ce but échouent simplement, tout comme les effets qui bannissent une créature vers un autre plan d'existence. Ces restrictions s'appliquent aussi aux objets magiques et artefacts dont les propriétés transportent ou bannissent des créatures vers d'autres plans. La magie qui permet le transit vers la Frontière éthérée, telle que le sort *forme éthérée*, est une exception à cette règle. Une créature qui entre dans la Frontière éthérée depuis Undermountain retourne dans le donjon dès qu'elle quitte ce plan.

La magie qui convoque des créatures ou des objets originaires d'autres plans fonctionne normalement à Undermountain, tout comme celle impliquant un espace extradimensionnel. Les sorts lancés depuis un espace extradimensionnel (comme celui créé par un sort de *manoir somptueux de Mordenkainen*) sont assujettis aux mêmes restrictions que celles qui s'appliquent aux sorts lancés à Undermountain.

Les sorts ne peuvent pas détruire ou modifier la forme des plafonds, des piliers, des colonnes, des murs et des sols d'Undermountain qui sont tous magiquement protégés. Par exemple, le sort *tremblement de terre* ne peut pas provoquer l'effondrement d'un plafond ou ouvrir des fissures à Undermountain. Quoi qu'il en soit, les portes et les meubles ne sont pas protégés de la sorte.

Lorsqu'ils sont à Undermountain, les personnages qui reçoivent des sorts de divinités ou de protecteurs

d'outre-monde continuent de les recevoir. De plus, les sorts qui permettent d'entrer en contact avec des entités d'autres plans fonctionnent normalement.

Le sort envoi de message

À Undermountain, il est impossible de contacter Halaster avec le sort *envoi de message*. Une créature qui tente de le contacter avec le sort *envoi de message* est redirigée par magie vers le secrétaire nothic du Mage dément (voir la strate 9, zone 31). Chaque fois qu'il est contacté de cette façon, le nothic répond par un flot de jurons en commun des profondeurs. Le nothic peut également ajouter les choses suivantes (en commun des profondeurs) :

- « Êtes-vous vivant ou attendez-vous simplement d'être convoqué ? »
- « Déguerpissez de mon espace extradimensionnel ! »
- « Il y a un nœud dans la Toile que je ne peux dénouer ! »
- « Halaster n'est pas chez lui pour l'instant. »

L'architecture

La pierre qui compose Undermountain peut être lisse et travaillée avec soins ou grossièrement taillée. On y trouve également des cavernes et des tunnels naturels. Quelques strates contiennent des éléments architecturaux exceptionnels ; par exemple, les murs, les sols et les plafonds de la strate 16, le labyrinthe de Cristal, sont en cristal.

Les plafonds

Il vaut mieux connaître la hauteur d'un plafond, surtout si les créatures dans la zone savent escalader ou voler.

Les salles. Le plafond d'une salle est au moins aussi haut que la largeur du lieu, souvent plus. Si la hauteur du plafond d'une salle n'est pas précisée dans le texte, partez du principe qu'il se situe à la hauteur minimale.

Les tunnels. Sauf indication contraire, le plafond d'un tunnel est d'une hauteur égale à la largeur du lieu. La plupart des plafonds d'Undermountain sont en voûte et ne contiennent aucun support structurel visible. Les exceptions sont indiquées dans le texte.

Les portes normales et secrètes

Les portes normales (y compris les portes à double battant) sont en bois épais et résistant, avec des gonds et des poignées de fer, et elles sont magiquement protégées contre l'humidité. Les portes secrètes sont fabriquées dans le même matériau que la surface dans laquelle elles s'insèrent (en pierre, le plus souvent). Sauf indication contraire, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour les détecter. Lorsqu'elles sont fermées, la plupart des portes normales et secrètes créent des joints hermétiques qui empêchent les gaz et les créatures gazeuses de les traverser ; les exceptions sont indiquées dans le texte.

Une porte à sens unique ne peut être ouverte manuellement que depuis un côté seulement (il n'y a pas de gonds ni de poignée de l'autre côté). Un sort de *déblocage* ou une magie similaire est nécessaire pour ouvrir une porte à sens unique depuis le « mauvais » côté.

Il n'y a pas beaucoup de portes dotées de serrures à Undermountain mais les serrures de celles qui en ont sont très bien conçues. Lorsqu'il a affaire à une porte verrouillée, un personnage peut crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité DD 20 s'il utilise des outils de voleur.

Sinon, on peut ouvrir la porte verrouillée ou bloquée en l'enfonçant grâce à la réussite d'un test de Force (Athlétisme) DD 20. Une créature qui rate un test pour enfoncer une porte ne peut pas faire d'autres tentatives sur la même porte à moins qu'une autre créature ne l'aide ou qu'il dispose d'un outil (tel qu'un pied-de-biche).

Si le sens d'ouverture devient important, c'est vous qui décidez dans quelle zone pivote le battant de la porte.

Les objectifs d'Halaster

Le Mage dément manifeste sa présence au fil de l'aventure. La plupart du temps, il observe à distance, amusé, les aventuriers lutter contre les habitants et les dangers de son donjon. Parfois, il apparaît devant eux sous la forme d'un œil spectral ou d'une autre force magique. Pourquoi tolère-t-il des aventuriers chez lui ? Quel est son but ? C'est à vous d'en décider.

Cet encadré propose plusieurs objectifs possibles pour Halaster. Choisissez celui que vous préférez ou déterminez-le aléatoirement en lançant un d6. Son objectif peut changer n'importe quand et sans raison apparente ; c'est un Mage dément après tout.

Objectif 1 : Faire le ménage. Halaster veut que les aventuriers vident certaines parties de son donjon pour qu'il puisse réinstaller dans les tunnels de nouvelles menaces venues d'autres plans. L'espace occupé par les drows dans la troisième, dixième et douzième strates l'agace. Il craint aussi que le conflit entre les githyankis dans la seizième strate et les flagelleurs mentaux dans la dix-septième strate échappe à tout contrôle. Il souhaite, par conséquent, l'élimination de l'un ou l'autre des camps (ou les deux).

Objectif 2 : Détruire Ezzat. Une liche agaçante du nom d'Ezzat s'est réfugiée dans la vingtième strate et Halaster veut que les aventuriers la détruisent, ainsi que son phylactère. Halaster a lié deux génies (un dao et un maride) à la dix-neuvième strate et les charge d'aider les aventuriers à accomplir cet objectif.

Objectif 3 : Semer la peur dans le cœur des héros. Halaster veut réduire le nombre d'aventuriers qui descendent par le puits pour l'importuner et lui dérober ses précieuses possessions. Pour ce faire, il souhaite terroriser les aventuriers et les renvoyer en hurlant vers Waterdeep, la bouche pleine d'effroyables histoires qui décourageront les prochains qui voudraient descendre à Undermountain.

Objectif 4 : Devenir le Seigneur de l'ombre de Waterdeep. Les Ombresoir étaient des nobles de Waterdeep qui ont sombré dans la folie et se sont réfugiés à Undermountain. Halaster souhaite qu'ils reprennent le pouvoir dans la cité de la surface afin de pouvoir les manipuler et régner lui-même sur Waterdeep, tel un Seigneur de l'ombre tapi sous la cité. Les aventuriers peuvent déjouer le complot d'Halaster en détruisant les chefs de la famille Ombresoir et en dévastant leur forteresse dans la vingt-deuxième strate.

Objectif 5 : Trouver un apprenti. Halaster est à la recherche d'un ou plusieurs nouveaux apprentis qui sauront se montrer dignes du temps qu'il leur accordera et de son apprentissage. Il évalue des candidats dans la neuvième strate mais il reste attentif aux autres lanceurs de sorts profanes qui pénètrent à Undermountain. Bien entendu, une fois qu'il aura trouvé de nouveaux apprentis, Halaster fera probablement la même chose avec eux qu'avec les précédents : leur enseigner des méthodes pour s'automutiler et s'autodétruire.

Objectif 6 : Localiser Jhesiyra. Quelque part au fond de son esprit tordu et paranoïaque, Halaster pense que Jhesiyra Kestellharp est toujours vivante et complote pour le détruire. Il ne sait pas où elle se cache mais ne pourra trouver le repos tant que le mystère de sa disparition n'aura pas été résolu et qu'elle ne sera pas de nouveau sa prisonnière. Halaster pense pouvoir se servir des aventuriers pour inciter Jhesiyra à sortir de sa cachette, mais il s'avère que ce sont ces mêmes aventuriers qu'elle utilise afin de trouver le Mage et le détruire.

Agrandir Undermountain

Chaque strate du donjon contient des tunnels qui s'étendent au-delà des bords de la carte. Vous pouvez les ignorer si vous ne voulez pas agrandir le donjon. Si vous décidez d'agrandir une strate en créant vous-même de nouvelles salles, vous pouvez juxtaposer votre section du donjon à une carte existante en utilisant l'un de ces tunnels de liaison.

Les runes anciennes

Les runes anciennes sont d'antiques symboles imprégnés de pouvoir magique. Après avoir étudiée une rune ancienne pendant plusieurs années, une créature capable de lancer le sort *symbole* peut apprendre cette rune et l'ajouter à la sélection de symboles que le sort peut créer. Halaster a passé plusieurs vies à étudier les runes anciennes, à en inventer de nouvelles et à exploiter leur magie versatile. Il aime les placer en guise d'obstacles dans tout Undermoutain.

L'annexe B présente plusieurs runes anciennes sur des cartes en papier que vous pouvez photocopier et découper pour créer des cartes de runes anciennes. Quand les circonstances requièrent l'apparition d'une rune ancienne, une carte est piochée pour déterminer quelle rune apparaît et ce qu'elle fait.

Les runes anciennes fonctionnent comme des symboles lancés en utilisant le sort de *symbole*, avec les modifications suivantes :

- Une rune ancienne a deux effets possibles : l'un est bénéfique (c'est un bienfait) et l'autre est nuisible (c'est un méfait). Le créateur de la rune ancienne choisit l'effet produit ou il peut le déterminer au hasard. On lance alors un dé pour déterminer si un méfait (nombre impair au dé) ou un bienfait (nombre pair) se déclenche.
- Une rune ancienne déclenchée cible une ou plusieurs créatures à 18 mètres d'elle, en fonction des précisions du lanceur. Une fois l'effet activé, la rune ancienne disparaît et le sort prend fin.

Une créature ne fait aucun jet de sauvegarde contre le bienfait d'une rune ancienne. Les jets de sauvegarde effectués pour résister aux méfaits de la rune ancienne d'Halaster s'effectuent contre un DD de 22.

Les portails

Halaster crée des portails magiques qui permettent de se déplacer instantanément entre les strates du donjon. Il peut également créer des portails qui permettent d'entrer et de sortir d'Undermountain et qu'il utilise pour repeupler le donjon avec de nouveaux monstres. La Magepeste a détruit les anciens, mais Halaster les a remplacés et la plupart de ces nouveaux portails permettent d'atteindre des endroits confinés du donjon. Ces portails ne sont pas assujettis aux restrictions décrites dans la section « Les modifications de la magie ».

Pour ouvrir un portail d'Undermountain, il faut généralement posséder une clef spéciale, lancer un sort ou accomplir une autre action. Halaster aime disséminer des indices pour aider les aventuriers à trouver comment utiliser un portail. Un sort de *légende* ou une magie similaire peut également révéler la bonne méthode pour ouvrir un portail.

Un portail ouvert fonctionne dans les deux sens et reste généralement ouvert pendant une minute après son activation. Les créatures qui observent à travers un portail actif aperçoivent la zone située au-delà, comme s'ils regardaient à travers l'embrasure d'une porte ouverte pour voir ce qu'il y a derrière.

Un portail ne peut pas s'ouvrir dans la zone d'un sort de *champ antimagie* ou d'une magie similaire. Une *dissipation de la magie* n'a aucun effet sur un portail mais un sort de *souhait* peut définitivement détruire un portail ou forcer son ouverture pendant une heure au maximum. Rien d'autre ne peut détruire ou endommager un portail.

Halaster apprécie plus particulièrement trois types de portails :

Portail-voûte. Ce portail ressemble à un porche voûté taillé dans un mur plein. Sauf indication contraire, le porche fait 3 mètres de haut et 3 de large. La plupart des portails d'Undermountain sont en voûte.

Portail-miroir. Ce portail est un miroir ovale ou rectangulaire dans un cadre de pierre sculpté fixé sur un mur. Sauf indication contraire, le miroir fait 3 mètres de haut et 1,50 de large. Tous les portails qui permettent d'entrer et de sortir de la strate 10 sont des miroirs.

Portail-arche. Ce portail se forme entre deux pierres levées ou deux piliers. Sauf indication contraire, ces colonnes mesurent 4,50 mètres de haut et 3 mètres les séparent, avec un linteau de pierre posé horizontalement sur leur sommet pour former une ouverture rectangulaire. Étant donné que le portail n'est pas encastré, on peut passer à travers d'un côté comme de l'autre.

Les runes anciennes sur les portails

Quand un portail s'ouvre, une rune ancienne aléatoire apparaît sur sa surface verticale. Piochez une carte de rune ancienne au hasard pour déterminer laquelle apparaît. Halaster place généralement la rune de manière à ce qu'elle cible la première créature qui traverse le portail ouvert. De temps en temps, pour que les joueurs n'aient jamais de certitude, vous pouvez faire en sorte que la rune se déclenche quand la deuxième ou la troisième créature le traverse. Une fois qu'une rune ancienne s'est déclenchée, elle disparaît jusqu'au moment où Halaster lance à nouveau le sort de *symbole* sur le portail.

L'éclairage

Comme les créatures ayant creusé Undermountain possédaient la vision dans le noir, et qu'Halaster s'éclaire en utilisant la magie, les zones du donjon sont, sauf indication contraire, plongées dans l'obscurité.

Une visite à Alterdeep

Si votre groupe d'aventuriers est neutralisé ou tué dans Undermoutain, vous disposez d'une option inhabituelle pour éviter cette fâcheuse situation et poursuivre la campagne : les personnages pourraient se réveiller dans une version alternative du Portail Béant qui fait partie d'une simulation psionique de Waterdeep, appelée Alterdeep et générée par l'ulitharid dans la strate 17.

Si vous choisissez cette option, les personnages sont stabilisés, transportés par les flagelleurs mentaux ou leurs esclaves vers la strate 17 du donjon et placés dans des dispositifs appelés capsules psi. Inconscients et enfermés dans ces capsules, les personnages sont immergés dans la simulation réaliste de Waterdeep créée par l'ulitharid. Ils remarqueront, au bout d'un certain temps, des incohérences qui leur feront comprendre qu'ils ne sont pas là où ils devraient être et ils auront des occasions de converser avec l'ulitharid, qu'ils rencontreront sous de nombreux aspects différents, pour le convaincre de les libérer. Voir la strate 17 pour plus d'informations sur Alterdeep et son créateur ulitharid.



Strate 1 : La strate du Donjon

La strate du Donjon est conçue pour quatre personnages de niveau 5. Ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 6.

Qui réside là ?

En plus des monstres affamés, un groupe de bandits s'est installé ici, ainsi que des gobelours et gobelins associés au seigneur du crime tyrannœil que l'on nomme Xanathar.

Les Croque-Morts

Un groupe de bandits humains neutres mauvais, qui se sont donné le nom de Croque-Morts, se fait de l'argent aux dépens d'aventuriers crédules en soutirant 10 po par personnage qu'ils autorisent à traverser cette strate en toute sécurité. Les bandits ont investi les zones 6 à 8 et ont placé des espions qui observent la zone 1 afin d'avertir de l'arrivée d'intrus.

Les bandits sont des comédiens et des chanteurs ratés qui utilisent des accessoires de déguisement pour prendre l'apparence de vampires. Ces déguisements sont élaborés et convaincants (ils comprennent des perruques, des costumes de théâtre, du maquillage, des faux crocs et des faux ongles), mais les aventuriers peuvent remarquer le subterfuge en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Les chefs du groupe, Uktarl Krannoc et Harria Valashtar, étaient autrefois amants, mais leur relation s'est récemment détériorée. Ils en ont assez l'un de l'autre et chacun complote pour éliminer l'autre et prendre le contrôle du groupe. Harria va probablement remporter ce conflit car elle a récemment fait l'acquisition d'un golem de chair provenant de la deuxième strate. Frappé par la ressemblance d'Harria avec son créateur, le golem s'est mis à son service.

Les Croque-Morts savent que des gobelours et des gobelins les espionnent (voir « La guilde de Xanathar » plus loin). S'ils rencontrent des aventuriers dont ils ne peuvent extorquer l'argent ou qu'ils ne peuvent éliminer, ils tentent de provoquer un conflit entre les aventuriers et les gobelinoïdes, en espérant se débarrasser de l'un des deux groupes, voire des deux.

La guilde de Xanathar

Neuf gobelours (cinq d'entre eux sous le contrôle de dévoreurs d'intellect) représentent la guilde de Xanathar dans cette strate. Ils sont chargés d'empêcher les aventuriers de descendre vers les strates inférieures pour éviter qu'ils s'immiscent dans les affaires de la guilde. Aidés par plusieurs gobelins, les gobelours ont établi des postes de garde de la guilde dans les zones 23, 28 et 39.

Les gobelours et leurs serviles gobelins se préparent à kidnapper l'un des chefs des Croque-morts et à le ramener à Skullport pour qu'un dévoreur d'intellect se greffe dans son cerveau. Xanathar pourra alors prendre le contrôle du groupe de bandits. Les gobelours ont espionné les bandits et ne vont pas tarder à mettre leurs défenses à l'épreuve. Toutefois, ils craignent le golem de chair et permettront aux aventuriers qui leur promettent son élimination de traverser leur territoire sans les agresser. Les gobelours ne tiennent pas leur parole, mais les gobelins les laisseront en paix par instinct de survie si tous les gobelours et les dévoreurs d'intellect sont morts.

Les monstres errants

Des monstres errent dans cette strate en quête de nourriture ou de trésor. Parmi ces créatures, on trouve des charognards rampants, des goules, des araignées géantes, des gobelins, des grells, des gricks, des vases de toutes sortes, des stirges et des rats-garous. Si vous souhaitez secouer un peu vos joueurs, essayez d'utiliser l'une des rencontres suivantes ou une de vos créations.

Les charognards rampants

Trois **charognards rampants**, un sur le sol et deux accrochés au plafond, se rapprochent du groupe et attaquent les premiers aventuriers à portée de leurs tentacules recouverts de mucus. Si un charognard rampant paralyse un personnage avec ses tentacules, il continue d'effectuer des attaques de morsure contre lui lors des rounds suivants pour se nourrir. Ces créatures sont trop stupides et affamées pour fuir face à une mort certaine.

Les gobelins chasseurs de crânes

Pibble et Groin, deux **gobelins** ergoteurs, sans affiliation particulière, passent le donjon au peigne fin pour récupérer des crânes intacts en guise de trophées. On peut entendre leurs disputes incessantes jusqu'à 18 mètres et ils fuient dès qu'ils sont confrontés à des aventuriers. Si l'un, l'autre, ou les deux gobelins sont capturés, ils peuvent guider les aventuriers jusqu'au poste de garde de la guilde de Xanathar le plus proche et décrire les défenses mises en place, étant donné qu'ils ont observé quelque temps les allées et venues des gobelinoïdes de la guilde.

Le garde animé

Un **garde animé** défectueux erre dans la strate du Donjon. Il s'imagine à tort qu'il est l'apprenti d'un magicien, allant même jusqu'à faire semblant de lancer des sorts. Le garde est revenu ici après la mort de son maître magicien alors qu'ils exploraient la quatrième strate. On peut trouver l'amulette du garde animé là-bas (strate 4, zone 16a). La rune sur la tête du garde animé est la même que celle gravée sur le verso de son amulette.

Quand le garde animé voit les personnages, il passe ses actions à gesticuler fébrilement en tentant vainement de lancer des sorts offensifs sur eux. Il se décide à porter des attaques normales uniquement si un ou plusieurs personnages sont à portée de son allonge et l'attaquent au corps à corps. Si les personnages gardent leurs distances et évitent d'endommager le garde animé, il arrête ses « incantations » au bout de quelques rounds et s'éloigne pour chercher d'autres créatures à terroriser.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de cette strate font référence à la carte 1. Les personnages qui descendent dans le donjon depuis le Portail Béant arrivent dans la zone 1 et peuvent commencer leur exploration à partir de là.

1. Le puits d'entrée

Au fond du puits d'entrée du Portail Béant se trouve une salle carrée de 12 mètres de côté qui contient les éléments suivants :

Sorties. La seule sortie semble être un tunnel qui s'étend vers le sud avant de tourner vers l'ouest (il y a également une porte secrète à sens unique au nord).

Sol recouvert de sable. Le sol est recouvert d'une fine couche de sable.

Boucliers accrochés. Des boucliers cabossés et rouillés ornent les murs maculés de graffitis.

La porte secrète à sens unique

Une porte secrète à sens unique dans le mur nord ne peut pas être ouverte depuis le côté sud sans l'aide d'un sort de *déblocage* ou d'une magie similaire. Un personnage qui trouve cette porte remarque également un trou de 3 centimètres de diamètre qui la traverse à une hauteur de 1,50 mètre. Du côté nord de la porte, un **bandit** humain reste immobile, près du trou, à l'affût des éventuels bruits que font ceux qui descendent dans le puits. Il se replie vers les zones 6, 8 et 9 pour avertir ses complices dès qu'il entend des créatures entrer dans la zone. Les personnages dans la pièce peuvent entendre les légers bruits de pas que fait le bandit en s'éloignant s'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Le sable

Une fouille du sable permet de trouver quelques objets abandonnés (deux pointes en fer, une outre vide et un pantalon d'une taille adaptée pour un adulte humain) et une babiole aléatoire qu'un aventurier apeuré a perdue ici. Lancez un dé de pourcentage et consultez la table Les babioles au chapitre 5 du *Player's Handbook* pour la déterminer.

Les boucliers

Soixante vieux boucliers sont accrochés aux murs ; ils se disloquent dès qu'on tente de les manipuler. Le message suivant est inscrit en elfique avec du sang sur le mur derrière l'un des boucliers :

> Au-delà de la forêt de piliers, le Mage dément attend,
> En lançant des sorts derrière les portails magiques.

2. Le corridor des multiples piliers

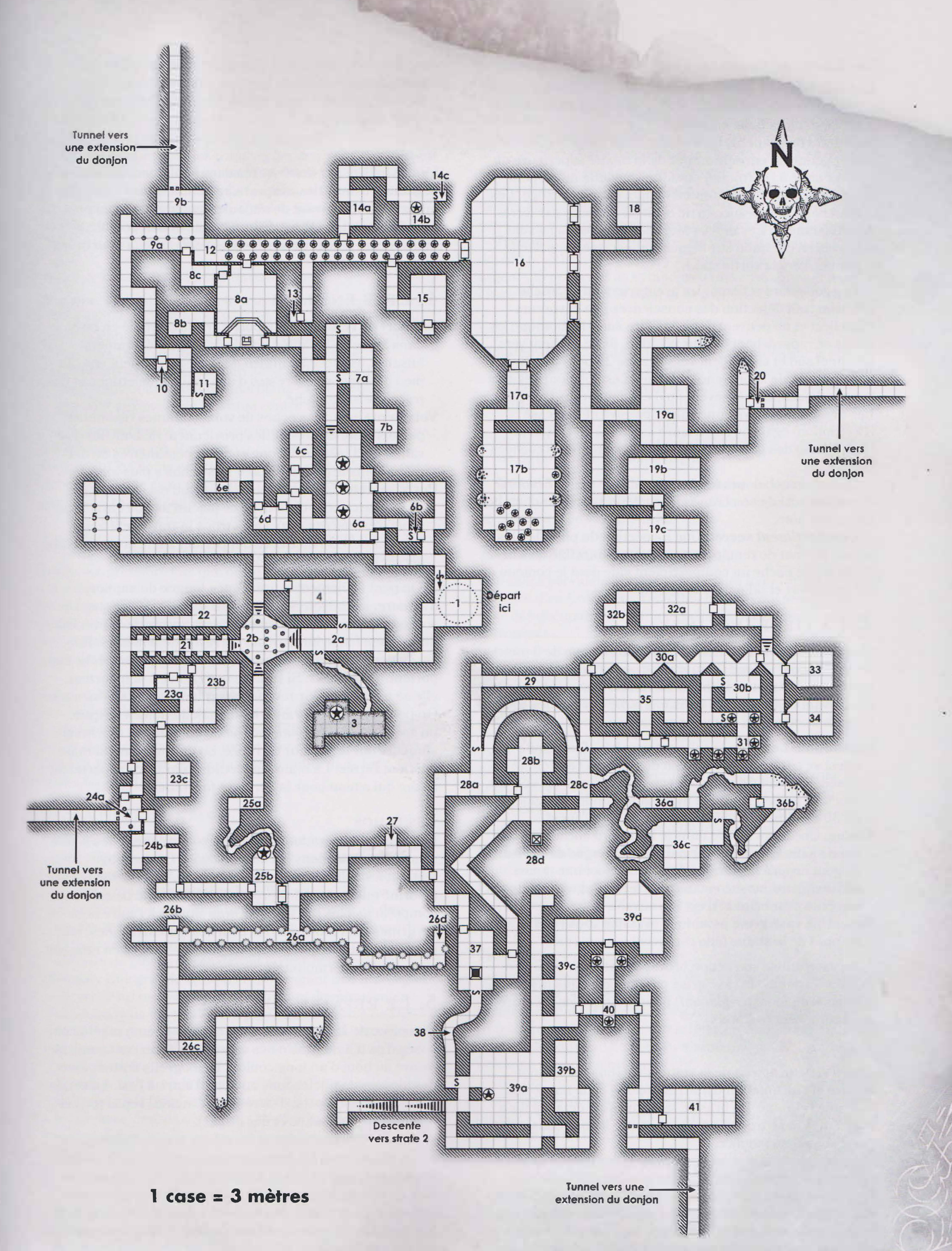
À l'extrémité ouest d'un couloir de 6 mètres de large (zone 2a), un escalier descend de 3 mètres vers une salle remplie de colonnes (zone 2b). Un escalier similaire descend dans la pièce depuis des couloirs de 3 mètres de large qui s'étendent vers le nord, l'ouest et le sud.

2a. Les bas-reliefs de démon

Bas-reliefs. Des renfoncements en forme de porte de 2,70 mètres de haut, 1,20 mètre de large et 8 centimètres de profondeur sont disséminés tous les 3 mètres le long des murs, chacun contenant un bas-relief représentant un démon. Chaque bas-relief représente un type différent de démon (voir plus loin).

Squelette. Un squelette de kenku est étendu par terre, avec l'un de ses bras squelettiques pointé en direction d'un bas-relief représentant un démon nalfeshnie sur le mur sud (Halaster a placé astucieusement le squelette ici pour aider les aventuriers à trouver la porte secrète qui permet d'accéder à la zone 3).

Les bas-reliefs sur le mur nord de la zone 2a représentent (de l'est vers l'ouest) un balor, un barlgura, un chasme, un dretch, un glabrezu, un goristro et un hezrou. Ceux sur le mur sud représentent (de l'ouest vers l'est) une marilith, un nalfeshnie, un quasit, un démon des ombres, un vrock et une yochlol. Dans le mur renfoncé sur lequel est sculpté le nalfeshnie se trouve une porte secrète qui mène à la zone 3. Dans le mur renfoncé sur lequel est sculpté le dretch se trouve une autre porte secrète qui mène à la zone 4. Le bas-relief de dretch a des trous d'un centimètre de diamètre environ à la place des yeux. La présence de ces trous est révélée quand la porte secrète est détectée.



Carte 1 : La strate du Donjon

2b. La forêt de piliers

Gobelours. Deux **gobelours** se cachent derrière les piliers (chaque gobelours est l'hôte d'un **dévoreur d'intellect** greffé dans sa boîte crânienne).

Squelette de serpent. Le squelette d'un serpent constricteur géant est enroulé autour de la moitié supérieure du pilier situé à l'extrémité nord. Le squelette de serpent est inoffensif et tombe en morceaux s'il est dérangé. Les morceaux font beaucoup de bruit en tombant par terre.

Avertissement. Les mots « Mort certaine par là ! » sont gravés en commun sur le mur sud-est, avec une flèche pointée vers la sortie sud.

Les gobelours repèrent les aventuriers en approche grâce au trait détection des consciences des dévoreurs d'intellect et ne peuvent donc pas être surpris. Lorsque les intrus se rapprochent de leur position, ils se replient vers le tunnel sud et se dirigent vers la zone 23 pour avertir les gobelinoïdes de la présence d'intrus. Les gobelours évitent le tunnel ouest car ils savent qu'il est dangereux (zone 21). Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) égale ou supérieure aux tests de Dextérité (Discrétion) des gobelours repèrent ces créatures cachées ou en fuite.

Quand un gobelours tombe à 0 point de vie, le dévoreur d'intellect sort de son crâne en se téléportant pour chercher un nouvel hôte.

Compartiment secret. Une inspection du pilier le plus au sud permet de remarquer une pierre amovible à sa base. Cette pierre cache un compartiment vide dont le contenu a été découvert et pillé il y a longtemps.

3. La pièce inclinée

Une porte secrète ouvre sur un espace cubique de 3 mètres de côté duquel s'étend un tunnel de pierre grossièrement taillée de 1,50 mètre de large. Le tunnel descend légèrement avant de déboucher dans une salle qui sent les égouts. La salle contient les éléments suivants :

Inondation. Le sol de la salle est penché – l'extrémité ouest se situe à 1,80 mètre en dessous de l'extrémité opposée. De l'eau d'égout nauséabonde recouvre le sol, elle touche à peine le mur est mais sa profondeur augmente de 30 centimètres tous les 3 mètres vers l'ouest.

Statue. Une large alcôve dans le mur nord abrite une statue de sahuagin grandeur nature, immergée dans l'eau d'égout jusqu'à la poitrine. La statue émet une douce lueur violette, sa tête est tournée à 180 degrés, et l'un de ses bras s'est brisé et il est introuvable.

Vase. Une **vase grise** psychique est tapie sous l'eau trouble, au nord de la statue (elle est invisible sous l'eau).

La vase utilise son action broyage psychique (voir l'encadré « Variante : la vase grise psychique » dans la section « Vases » du *Monster Manual*) pour attaquer les créatures qui approchent la statue.

La statue

L'aura violette autour de la statue du sahuagin est inoffensive et l'incantation d'une *dissipation de la magie* sur la statue l'élimine. Le bras de la statue s'est détaché il y a longtemps et se trouve à présent contre le mur ouest, dissimulé sous l'eau sombre.

La tête de la statue est creuse, avec des trous à la place des yeux et un trou plus large dans sa bouche pleine de crocs. Si on l'inspecte de plus près, on peut voir que la tête est dévissable. Des aventuriers l'ont déjà à moitié dévissée avant que la vase grise ne les fasse fuir. La tête, une fois dévissée et retirée, révèle un compartiment caché et calciné dans le cou de la statue. Le compartiment contient de la cire fondue provenant de bougies utilisées pour éclairer l'intérieur de la tête de la statue, comme celle d'une citrouille d'Halloween.

L'eau

L'eau s'infiltre par des fissures dans le plafond de l'alcôve, dégouline le long des murs et s'accumule dans l'extrémité ouest de la salle avant de s'écouler lentement par de petites fissures dans le sol. Elle est tiède et non potable, à moins de lui lancer un sort de *purification de la nourriture et de l'eau.*

4. Épée en main

Support de l'épée. Un support d'armure simple en bois, dans lequel est plantée une épée longue légèrement luisante, est posé au milieu de la pièce. On peut voir, au pied du support, les restes d'une main squelettique et des traces de sang séché.

Voix lointaines. Des échos de voix lointaines résonnent parfois dans la pièce. Elles proviennent de bouches d'aération de 3 mètres de long et de 13 centimètres de diamètre dans le plafond (voir « Les échos » plus loin).

Porte secrète. Une porte secrète au sud est clairement visible de ce côté-ci de la pièce (aucun test de caractéristique n'est nécessaire). Deux trous la traversent à une hauteur de 1,50 mètre, ce qui permet à une créature d'observer la zone 2a située derrière.

On peut facilement retirer l'épée longue du support d'armure, sans avoir à faire de test de caractéristique. Un sort de *détection de la magie* révèle la magie de l'épée. Elle diffuse une faible lumière sur un rayon de 3 mètres. Elle est également porteuse d'une malédiction qui empêche son porteur de la lâcher. Si l'épée est arrachée à son porteur, elle se téléporte pour revenir instantanément dans sa main. On peut mettre un terme à cette malédiction en lançant un sort de *lever une malédiction* ou en utilisant une magie similaire sur le porteur de l'épée, ou en tranchant la main qui tient l'arme. La main squelettique par terre appartenait à l'orc qui a tenu pour la dernière fois l'épée.

Les échos

Les bouches d'aération au plafond sont reliées à des sous-sols de boutique dans la cité au-dessus. Ces passages transmettent les éclats de voix de Waterdeep, mais le son est si déformé que les paroles prononcées d'un côté ne sont pas compréhensibles par les créatures situées à l'autre bout. Si les grilles qui recouvrent les bouches sont arrachées, une créature gazeuse ou Très Petite peut s'y faufiler en rampant et sortir d'Undermountain.

5. Le repaire du grell

Une pièce de 15 mètres de côté, contenant cinq piliers composés d'os d'humanoïde liés au mortier et peints en noir, se trouve au bout d'un long couloir. Deux **grells** flottent dans des alcôves distinctes, une au nord, l'autre à l'est. Le sol de ces alcôves est jonché d'os rongés d'anciens repas (principalement des gobelins et des gricks).

Les alcôves profondes et les piliers noirs offrent un abri aux grells. Quand les personnages entrent dans la pièce, ils peuvent repérer l'un des grells, ou les deux, en réussissant un test de Sagesse (Perception) opposé aux tests de Dextérité (Discrétion) des monstres. Les grells ont faim et n'hésitent pas à poursuivre des proies en fuite. Ils ne possèdent aucun trésor.

6. Le poste de garde des Croque-morts

Plusieurs membres de la bande des Croque-morts occupent cet endroit, déguisés en vampire. Si le **bandit** qui surveille la zone 1 par les trous de la porte secrète se replie ici pour prévenir de l'arrivée des aventuriers, ajoutez cet individu aux forces présentes (un **capitaine bandit**, six **bandits** et deux **doppelgangers**). Une fois alertées, ces forces se rassemblent dans la zone 6a et attendent l'arrivée des aventuriers pour leur extorquer de l'argent.

6a. La salle des trois seigneurs

Statues. Trois statues de 1,80 mètre de haut, représentant des nobles masculins de Waterdeep portant des harnois ornementaux, juchées sur des socles de pierre et orientées vers l'est, se trouvent au milieu de la salle.

Os et bâton cassé. Les os d'un hobgobelin mort depuis longtemps et un bâton de bois blanc cassé en deux se trouvent aux pieds de la statue centrale.

Un nom est gravé sur le socle de pierre de chaque statue : Elyndraun (au sud), Ruathyndar (au centre) et Onthalass (au nord). Ces noms ont été barrés à la craie ; d'autres ont été ajoutés sous eux en gobelin : respectivement, Fesses-puantes, Crâne-stupide et Né-sans-dents.

Un sort de *détection de la magie* révèle des traces infimes mais persistantes de magie dans les deux morceaux du bâton. Le tour de magie *réparation* peut reconstituer le bâton. La première fois que quelqu'un s'en saisit une fois recomposé, celui-ci crie : « À l'aide ! Au voleur ! À l'assassin ! » avant que sa magie ne disparaisse définitivement. Si le bâton pousse son cri plaintif dans cette salle, les créatures dans les zones 6b et 6c l'entendent et viennent jusqu'ici pour voir ce qu'il se passe.

6b. La porte secrète piégée

De vieilles plaques de céramique sont empilées contre le côté ouest de cette porte secrète. Elles sont indétectables depuis le côté est, et tombent et se brisent quand la porte est ouverte, en alertant les bandits dans les zones 6a, 6c et 6d.

6c. La pièce d'Uktarl

Bandits. À moins que les aventuriers ne les aient rencontrés ailleurs, quatre membres des Croque-morts sont assis autour d'une vieille table de bois proche de la porte : Uktarl Krannoc (**capitaine bandit** humain, NM avec Représentation +4), deux **bandits** humains et un **doppelganger**, tous déguisés en vampire. Ils jouent avec des cartes truquées qu'Uktarl emporte partout, avec chacun une pile de pièces posée devant lui sur la table.

Fresque. Une grande fresque, représentant une montagne escarpée creusée de cavernes abritant de minuscules silhouettes de nains, est sculptée dans la pierre de l'ensemble du mur nord. Des rayons du soleil radieux sont sculptés derrière la montagne et se déploient jusqu'aux bords du mur.

Baignoire. Une grande baignoire de 2,40 mètres de long, 1,20 mètre de large et 60 centimètres de profondeur est creusée dans la pierre du sol, sous la fresque de la montagne.

Uktarl ment et triche pour s'amuser, et il n'hésite pas à tenir les autres responsables de ses erreurs en tant que chef. S'il subit des dégâts ou voit un ou plusieurs de ses sous-fifres se faire massacrer, la lâcheté le pousse à se replier vers la zone **7**. Les autres fuient vers la zone 8 et rejoignent les éventuels derniers bandits présents là-bas.

Un personnage qui inspecte la fresque de pierre et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 13 découvre que l'une des minuscules silhouettes de nain est en réalité la partie supérieure d'une clef en pierre enfoncée dans une cavité. On peut facilement retirer la clef de la fresque. Elle déverrouille la boîte de pierre dans la zone 14b. Les bandits ne connaissent pas l'existence de cette clef.

Uktarl range son sac de couchage dans la baignoire de pierre, ainsi que des outils de voleur et suffisamment d'accessoires volés pour composer un paquetage d'explorateur.

Trésor. Sur la table, les piles de pièces forment un total de 220 pc, 91 pa et 85 po. Il y a également un anneau en argent (25 po) gravé de symboles nains couramment associés à la fertilité et à la vigueur sexuelle.

6d. Le dortoir

Mobilier. Huit sacs de couchage sont déroulés sur le sol. Deux lanternes à huile rouillées et cabossées, elles aussi posées par terre, éclairent la salle.

Bandits. À moins que les aventuriers ne les aient rencontrés ailleurs, quatre **bandits** humains dorment dans leur sac de couchage. Un **doppelganger** est assis sur un autre sac de couchage et monte la garde.

Trésor. Chaque bandit porte une bourse contenant 1d6 po. Les trésors n'intéressent pas le doppelganger qui ne porte rien de valeur sur lui.

7. Le refuge du vampire

Ces salles servaient autrefois de repaire à un véritable vampire. Les Croque-morts utilisent la crypte pour se cacher des occupants du donjon qu'ils ne peuvent pas tuer ou détrousser.

Les personnages qui trouvent la porte secrète menant à cette zone remarquent un trou de 3 centimètres de diamètre qui la traverse à une dizaine de centimètres au-dessus du sol. Ce trou permettait à l'ancien vampire d'entrer et de sortir de son repaire sous forme de brume.

7a. Le hall du refuge

S'ils sont forcés de se replier dans ce hall, Uktarl (zone 6) et Harria (zone 8) font leur dernier baroud ici, en continuant de se tenir mutuellement responsables de leurs échecs. Ce hall contient les éléments suivants :

Sacs de couchage. Une dizaine de sacs de couchage non utilisés sont déroulés sur le sol poussiéreux.

Fresques. Des fresques passées recouvrent les murs. Elles représentent des villageois et des fermiers terrorisés par une chauve-souris géante.

7b. La crypte

Cette zone contient un cercueil de bois recouvert de toiles d'araignée et posé sur un bloc de pierre grise de 60 centimètres de haut. Le cercueil est intact, à l'exception d'un trou clairement visible de 3 centimètres de diamètre qui traverse le panneau de bois au niveau des pieds. Le couvercle du cercueil n'est pas scellé.

Une fine couche de terre de cimetière est tassée dans le cercueil, ce qui indique qu'une créature devait autrefois dormir à l'intérieur. En dehors d'une fiole d'eau bénite posée sur la terre, le cercueil est vide.

8. Le quartier général des bandits

La salle du trône (zone 8a) est l'élément principal de cette zone. Les salles attenantes (zones 8b et 8c) servent de bases aux membres des Croque-morts qui se rendent dans la salle du trône s'ils entendent beaucoup de bruit là-bas.

8a. La salle du trône d'os

Vouivre morte. Les os, le crâne, les ailes de cuir pourries et le dard d'une vouivre, mêlés à des éclats de cristal transparent, sont étalés au milieu de la salle.

Trône. À l'extrémité sud de cette salle au plafond en voûte d'une hauteur de 2,10 mètres, des marches de marbre forment une estrade sur laquelle est posé un grand trône à haut dossier composé d'os blanchis imbriqués les uns dans les autres. Chaque accoudoir en os du trône est sculpté en forme de serpent aux crochets pointus (voir « Le trône d'os » plus loin).

Appliques de torche. Des appliques de torche vides, en bronze décoloré et ornées de cannelures, sont fixées aux murs.

Halaster a piégé la vouivre dans une sphère de cristal en lévitation et l'a laissée ici en guise de gardien, mais des aventuriers l'ont libérée et tuée il y a longtemps. Les restes de la vouivre sont étalés au milieu des éclats de sa prison de cristal.

Trône d'os. Il est impossible d'endommager le trône. Son coussin de siège en velours est le couvercle rabattable d'un compartiment secret vide. Des aventuriers se sont emparés il y a longtemps du trésor qu'il contenait.

Les accoudoirs du trône en forme de serpent s'animent par magie et mordent la créature qui prend place sur le trône ou lève le couvercle du siège. Chaque serpent effectue une unique attaque d'arme au corps à corps (+8 pour toucher) et inflige 3 (1d4+1) dégâts perforants en cas d'attaque réussie. Toute créature mordue par un serpent doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Une créature subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec et moitié moins en cas de réussite. Une fois que chaque serpent a effectué une attaque, les accoudoirs reprennent leur forme inanimée jusqu'à leur prochaine activation.

8b. La pièce d'Harria

Capitaine bandit. Harria Valashtar (**capitaine bandit** humaine, NM avec Représentation +4) dort sur un lit de camp contre le mur sud, sauf si un bruit fort l'a réveillée. Elle est déguisée en vampire mais ne porte pas ses crocs lorsqu'elle dort.

Golem. Un **golem de chair** contrôlé par Harria monte la garde au milieu de la salle.

Mobilier. Il y a également une lanterne allumée, posée sur une malle de bois sur laquelle sont peints des clowns, un tapis rond élimé et un paravent pliant en bois. La malle n'est pas verrouillée et contient des accessoires de déguisement, ainsi que divers costumes et accessoires de théâtre.

Harria est une jeune femme cupide, perfide et vindicative, qui se considère comme la comédienne et la chanteuse la plus sous-estimée au monde. Elle perd le contrôle du golem s'il devient fou furieux et se replie vers la zone 7 si les événements tournent mal.

8c. Les maîtres du déguisement

Bandits. Cinq **bandits** humains (des membres des Croque-morts, tous déguisés en vampire) et un **doppelganger** (déguisé pour ressembler à un sixième vampire humain) sont assis sur des chaises autour d'une longue table de pierre.

Lanternes. Deux lanternes à huile allumées sont suspendues à des chaînes au-dessus de la table.

Provisions. Il y a trois ensembles d'accessoires de déguisement et trois sacs à dos sur la table. Chaque sac à dos contient 11 jours de rations.

Les bandits et le doppelganger tentent d'extorquer l'argent des aventuriers de passage en se faisant passer pour des vampires. S'ils n'y parviennent pas, ils attaquent jusqu'au moment où il devient évident qu'ils ne font pas le poids, auquel cas ils fuient vers la zone 6 en quête de renforts.

Trésor. Chaque bandit porte une bourse contenant 1d6 po. Le doppelganger possède une bourse avec le même contenu, en ajoutant un œil-de-tigre (une pierre précieuse valant 10 po) caché dans sa botte.

9. Les salles pillées

Il y a peu de passage dans ce secteur du donjon, même si d'autres aventuriers l'ont déjà pillé.

9a. Le passage soutenu par des colonnes

Colonnes. Six colonnes criblées de minuscules trous se répartissent sur toute la longueur du couloir (les trous contenaient des pierres précieuses, toutes volées depuis longtemps).

Alcôve. Une alcôve dans le coin nord-ouest abrite les restes entassés d'une armure rouillée (c'était une armure animée que des aventuriers ont détruite il y a plusieurs années).

9b. Le cadavre en putréfaction

Le cadavre d'un humain rongé par les asticots est affalé sur le sol, face contre terre, près d'un cimeterre, d'une arbalète légère et d'une bourse.

Les Croque-morts ont perdu l'un des leurs lors d'un combat pour éliminer les araignées géantes dans la zone 12 et ont laissé son cadavre pourrir ici. La réussite d'un test de Sagesse (Médecine) DD 10 permet de savoir que le bandit est mort suite aux morsures empoisonnées d'araignées. L'armure de cuir du bandit est trouée de toutes parts mais ses armes sont intactes et sa bourse est vide.

10. La cabine aux crânes

Des crânes se déversent dans le couloir quand la porte de cette pièce de 3 mètres de côté est ouverte. La totalité de la pièce est remplie du sol au plafond des crânes d'aventuriers morts et d'autres humanoïdes ayant croisé Halaster. Des milliers de crânes sont entassés ici ; c'est certes un peu macabre mais ils sont inoffensifs. La cabine ne contient rien de plus.

11. La salle des secrets

Heaume. Un heaume de cuivre vert oxydé doté d'une visière protectrice, recouvert de toiles d'araignée, est posé sur le sol.

Trône. Un trône élancé en cuivre vert oxydé recouvert de toiles d'araignée est posé sur une estrade de marbre contre le mur du fond.

Trésor. Le trône et le heaume n'ont rien de particulier, et aucun des deux n'est magique. Mais si un personnage coiffe le heaume en prenant place sur le trône, un compartiment en forme de tube s'ouvre dans le plafond pour laisser tomber une *baguette des secrets* sur la tête du personnage (qui est justement protégée par le heaume).

12. La galerie des héros

Statues. Des statues de guerriers humains grandeur nature en granit, tournées vers l'intérieur, sont posées sur deux rangées de piédestaux le long des murs du couloir.

Plafond tapissé de toiles d'araignée. Le plafond en voûte de cette longue galerie est haut de 6 mètres et partiellement dissimulé par d'épaisses toiles d'araignée.
Araignées mortes. Trois cadavres d'araignée géante criblés de carreaux d'arbalète se trouvent à divers endroits de cette galerie (ce sont des membres des Croque-morts qui les ont tuées).

La galerie abrite deux rangées de dix-neuf statues, pour un total de trente-huit, dont les plaques nominatives sont très ébréchées et abîmées.

Les portes est

Halaster a placé une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12) sur la porte à double battant menant à la zone 16. Elle se déclenche quand la porte est ouverte. Piochez une carte de rune ancienne au hasard pour déterminer laquelle apparaît. La rune ancienne cible une créature aléatoire dans la galerie et dans un rayon de 18 mètres autour de la porte.

13. Salle vide

Il y a une porte ouvrant sur une pièce vide de 3 mètres de côté au bout de ce couloir. Un effet régional peut se déclencher dans cette pièce ou dans le couloir, à votre discrétion (voir « L'antre d'Halaster », page 311).

14. La petite boîte des horreurs

Halaster a placé quelques vilaines surprises dans ce coin du donjon.

14a. Le tunnel en pente

Cet endroit est vide. Le tunnel au nord descend en pente, avec un dénivelé de 6 mètres, vers la zone 14b.

14b. Le cœur dans la boîte

Acide. Le plafond en dôme de la pièce est à une hauteur de 4,50 mètres à sa périphérie et de 9 mètres au centre. Le dôme est rempli d'acide grésillant qui défie la gravité en flottant à une hauteur de 4,50 mètres au-dessus du sol.
Statue. Une statue de monstre à quatre bras aux traits de poisson de 2,40 mètres de haut (un **baron sahuagin** pétrifié, sans trident) se trouve au milieu de la pièce, tournée vers le nord. Ses mains palmées tiennent une boîte de pierre ornée de 30 centimètres de côté, avec un couvercle et un trou de serrure (voir « La boîte » plus loin).
Porte secrète. Une porte secrète se trouve à l'extrémité nord du mur est.

C'est la magie qui permet de maintenir en lévitation l'acide dans le dôme du plafond. Si quelqu'un ouvre la boîte de pierre sans utiliser la clef correspondante, l'acide tombe. Chaque créature dans la pièce subit 11 (2d10) dégâts d'acide. Les créatures qui commencent leur tour dans l'acide subissent à nouveau les mêmes dégâts. L'acide se déverse dans la pièce jusqu'à une hauteur de 1,50 mètre et s'écoule sur les 12 premiers mètres du couloir qui rejoint la zone 14a avant de disparaître peu à peu par les minuscules trous dans le sol, ce qui réduit la quantité d'acide de 30 centimètres par minute.

Boîte. On peut déverrouiller la boîte et l'ouvrir en la laissant entre les mains de la statue. Pour la retirer des mains de la statue, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20. Le cas échéant, le baron sahuagin pétrifié reprend sa forme de chair et attaque à coups de crocs et de griffes.

La clef de la boîte est cachée dans la zone 6c. Il est également possible d'ouvrir la boîte avec un sort de *déblocage* ou la déverrouiller en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 15. Ouvrir la boîte de pierre sans utiliser la clef correspondante provoque toutefois la chute de l'acide.

Plusieurs fines plaques de plomb tapissent l'intérieur de la boîte pour déjouer certaines formes de magie divinatoire, notamment le sort de *détection de la magie*. La boîte contient le cœur flétri et desséché d'un magicien tieffelin (voir la zone 24b). Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de nécromancie autour du cœur, tandis qu'un sort d'*identification* ou une magie similaire révèle ses propriétés magiques. Une créature dont le corps abrite un cœur peut s'harmoniser au cœur flétri comme si c'était un objet magique. Une fois harmonisé, le cœur flétri vient remplacer le cœur vivant de la créature harmonisée, ce qui la tue sur le coup. Le cœur vivant de la créature se dessèche et meurt, et il acquiert les mêmes propriétés que celui du tieffelin, ce qui lui permet de prendre la place d'un autre cœur de la même façon.

14c. La pièce secrète

Cette pièce de 3 mètres de côté est vide.

15. L'armurerie

Râteliers. Des toiles d'araignée recouvrent des rangées de vieux râteliers d'armes, dont nombre se sont effondrés sous leur propre poids.
Hache. Une hachette est plantée dans la porte du mur sud.

Sa présence pourrait être interprétée, à tort, comme un avertissement, mais cette hachette est ordinaire et sa présence ne signifie rien. On peut facilement la retirer de la porte.

La pièce sud

Derrière la porte dans laquelle est plantée la hachette se trouve une pièce de 3 mètres de côté contenant un aiguisoir de pierre de 30 centimètres d'épaisseur et de 1,50 mètre de diamètre fixé au sol. Appuyer sur sa pédale de pierre faisait autrefois tourner l'aiguisoir mais le temps a détérioré le mécanisme sous le sol et l'aiguisoir ne tourne donc plus.

16. La tanière des manticores

Manticores. Trois **manticores** vivent ici. Elles attaquent immédiatement quiconque autre qu'Halaster ou son « troll nourrisseur » (voir la zone 18).
Couches de fortune. Trois grands tas de tapisseries et de rideaux sales et déchirés, mélangés à des os d'humanoïdes et des fragments de pierre, servent de couches aux manticores.
Œil scrutateur. Si les personnages partent après avoir tué les manticores et reviennent par la suite, ils voient l'un des yeux scrutateurs d'Halaster en lévitation au milieu de la pièce (voir « L'antre d'Halaster », page 311). Il scrute les personnages pendant une minute ou deux avant de disparaître sans un bruit.

Le trésor

Une fouille des nids des manticores permet de trouver les choses suivantes : une chemise de mailles, une flûte en bois (2 po), une bourse contenant 14 pa et 29 pc, une autre bourse contenant 21 po, et un collier en argent orné d'un pendentif d'héliotrope (250 po).

17. Le temple de pierre profané

Une large entrée (zone 17a) mène à un temple profané qui donne l'impression d'être dans une tombe (zone 17b).

17a. L'entrée

Le corps desséché d'un basilic anormalement gros est affalé sur le dos au milieu du sol, sa langue racornie de 1,80 mètre de long dressée à la verticale. Il tient un orbe translucide dans l'une de ses pattes griffues.

Le basilic a été tué par d'autres aventuriers qui l'ont laissé ici. Ceux qui inspectent le cadavre découvrent que le basilic est mort de blessures infligées avec des armes et des sorts destructeurs. Deux **mille-pattes géants** sont logés dans le cadavre. S'il est manipulé, les mille-pattes en surgissent pour attaquer la créature la plus proche.

Trésor. Le basilic tient un *globe à la dérive* dans sa patte. Il faut desserrer les griffes pour pouvoir prendre le globe.

17b. Le temple profané

Plafond. Le plafond est à une hauteur de 18 mètres.

Créatures pétrifiées. Onze statues très réalistes dans diverses poses sont rassemblées à l'extrémité sud de la pièce (ce sont des créatures pétrifiées).

Statues. Des alcôves le long des murs abritaient autrefois six statues, mais cinq d'entre elles sont tombées et leurs morceaux sont à présent éparpillés sur le sol. La sixième statue, dans l'alcôve du milieu du mur est, est intacte et semble avoir été sculptée dans de la pierre noire et luisante (la luisance est produite par le **pouding noir** qui recouvre la statue.)

Le pouding noir a 120 points de vie et il est maintenu en stase par la magie d'Halaster. La stase prend fin et le pouding attaque si quelqu'un le touche ou le blesse.

Il est impossible de discerner les traits de la statue de pierre tant que le pouding noir la recouvre. Une fois débarrassés du pouding, les personnages qui réussissent un test d'Intelligence (Religion) DD 15 réalisent que la statue représente Gond, le dieu de l'inventivité. Un personnage qui voue un culte à Gond réussit automatiquement le test. Les cinq statues renversées représentaient d'autres dieux qu'il est impossible d'identifier maintenant qu'elles sont en morceaux.

L'assemblée de créatures pétrifiées compte cinq malheureux aventuriers (un humain, un demi-orc, une elfe et deux halfelins) et six monstres malchanceux (deux kobolds, trois gobelins et un charognard rampant).

Trésor. Une couronne de cuivre dotée de six pointes de malachite semblables à des pointes de flèche (75 po) est accrochée à l'un des tentacules de pierre du charognard rampant.

18. La tanière du troll

Une pièce crasseuse de 9 mètres de côté se trouve au bout d'un long couloir. Une odeur putride règne dans cette pièce et dans le couloir attenant.

Un **troll** vorace est accroupi dans le coin sud-ouest de la pièce et attaque les intrus à vue. Des aventuriers bruyants ou qui approchent avec des sources de lumière non couvertes ne peuvent pas le surprendre.

Halaster a charmé le troll pour l'obliger, une fois par jour, à aller chercher de la nourriture dans la zone 19a pour la livrer aux manticores dans la zone 16. Une *dissipation de la magie* lancée avec succès sur le troll (DD 15) met fin à son état charmé mais ne modifie pas son infect tempérament. Le troll poursuit toute proie en fuite.

19. Les anciennes salles de banquet

Ces salles contiennent tous les éléments suivants :

Mobilier. Deux tables de pierre de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large sont posées au milieu de chaque salle, flanquées de deux bancs de pierre.

Tringles de tapisserie. Des tringles en fer conçues pour suspendre des tapisseries sont vissées dans les murs près du plafond. Les tapisseries sont tombées en poussière depuis longtemps et plus rien n'est suspendu aux tringles.

19a. La salle de banquet des domestiques

Cette salle empeste. Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'invocation autour des tables. Chaque jour à l'aube, des tas de viande en putréfaction, un cadeau d'Halaster, se matérialisent sur les tables. Parfois, entre l'aube et le crépuscule, le troll dans la zone 18 vient ici, passe une heure à dévorer la moitié de la viande et livre consciencieusement le reste aux manticores dans la zone 16.

19b. La salle de banquet des gardes

Il y a, dans cette salle, une chope de cuivre avec un couvercle rabattable (25 po) sous l'une des tables.

19c. La salle de banquet des nobles

La porte de cette pièce ne s'ouvre pas facilement. Le cadavre mangé par les vers d'une aventurière naine, portant une armure de cuir abîmée et une calotte de cuir assortie, est affalé contre la porte, à l'intérieur de la salle. Elle tient une dague dans l'une de ses mains squelettiques et une chope en étain dans l'autre. Son paquetage de cambrioleuse, posé sur un banc dans la salle, est complet, à l'exception de la lanterne et des flasques d'huile.

20. Derrière la porte verte

Une porte de bois vert s'ouvre dans le mur d'un tunnel sans issue. Une sculpture en fonte représentant un visage barbu souriant est fixé sur le devant de la porte. Malgré son aspect vaguement sinistre, cette sculpture est inoffensive, tout comme la porte.

Derrière la porte se trouve une pièce vide de 3 mètres de côté ou, si vous décidez d'agrandir le donjon au-delà de cette pièce, un passage menant à un autre secteur de la première strate.

21. La galerie des miroirs

Miroirs. Des niches d'un mètre de profondeur sont creusées le long des murs nord et sud. Un grand miroir de verre ovale dans un lourd cadre de pierre est fixé sur le mur du fond de chaque niche – pour un total de seize miroirs.

Reste de torche. L'extrémité noircie d'une torche consumée est posée par terre au milieu de la galerie.

Cinq des seize miroirs sont magiques et émettent une aura de magie d'illusion lorsqu'ils sont dans la zone d'effet d'un sort de *détection de la magie.* Quand un humanoïde passe entre les deux miroirs à l'extrémité ouest, une réplique composée d'ombre de cette créature sort de chacun d'eux. Ces répliques sont hostiles envers toutes les créatures, à l'exception des autres répliques. Une réplique réduite à 0 point de vie ou ciblée par un sort de *dissipation de la magie* disparaît dans une volute de fumée noire. Sinon, chacune d'elles disparaît au bout d'une minute. Une réplique a les mêmes statistiques qu'une **ombre**, avec les modifications suivantes :

- C'est une créature artificielle non alignée de taille identique à la créature qui l'a générée (les points de vie de chaque réplique restent les mêmes, quelle que soit la taille de la créature qui l'a générée).
- Elle ne peut pas créer d'ombres mortes-vivantes.

Trois autres miroirs (de votre choix) sont des cadres vides contenant une illusion de verre sans substance. Chacun des faux miroirs dissimule une petite étagère sculptée dans le mur situé derrière. Si quelqu'un lance *dissipation de la magie* sur l'un de ces miroirs, il met fin à l'illusion, ce qui révèle l'étagère dissimulée derrière.

Le trésor

Deux des étagères sont vides. Un masque de bronze représentant le visage d'Halaster (50 po) est posé sur la troisième.

22. Salle vide

D'après les quelques bouts de torche brûlée et les fioles vides abandonnées par terre, on pourrait penser que des aventuriers ont fait une halte ici, probablement pour se reposer. La pièce est par ailleurs vide.

23. Le poste de garde de l'œil du worg

La guilde de Xanathar a établi un poste de garde ici, appelé « l'œil du worg » par les gobelours qui en sont responsables. Les gobelinoïdes postés ici, deux **gobelours** et quinze **gobelins**, ne peuvent pas être surpris s'ils savent que des problèmes vont survenir. Si les deux **gobelours** dans la zone 2b ont réussi à se réfugier ici, ajoutez-les à la liste des ennemis.

23a. Le destin de Nimraith

Gobelins. Six **gobelins** jouent ici pour passer l'ennui. Les gobelins ont pris un squelette d'humain pour en faire une marionnette qu'ils ont pendue à des cordes attachées au plafond afin de la faire danser dans la pièce. Les gobelins scandent « Nimraith ! Nimraith ! Nimraith ! » lorsqu'ils la font danser de la sorte.

Bouclier fendu. Il y a deux moitiés d'un bouclier de bois fendu dans le coin nord-ouest de la pièce. Des lettres sont gravées sur chaque moitié. On lit « Nimr » sur une moitié et « aith » sur l'autre.

Les gobelins obéissent aux gobelours de la zone 23b parce qu'ils en ont peur. Si leurs chefs sont tués, ils fuient vers la zone 28 (en passant par les zones 24 et 25).

Le squelette, dont les os jaunis sont maintenus ensemble avec du vieux fil, est tout ce qu'il reste de Nimraith, un aventurier humain qui a péri à Undermountain il y a plus d'un siècle.

23b. La statue brisée

Gobelours. Deux **gobelours** montent la garde. Chacun d'eux a un **dévoreur d'intellect** dans sa boîte crânienne.

Bruit. On entend d'ici le vacarme que font les gobelins dans la pièce attenante (zone 23a).

Statue brisée. Les restes d'une statue brisée sont éparpillés au milieu de la pièce (les gobelours tentent de la reconstituer).

Les gobelours repèrent les aventuriers en approche grâce au trait détection des consciences des dévoreurs d'intellect et ne peuvent donc pas être surpris. Quand un gobelours tombe à 0 point de vie, le dévoreur d'intellect sort de son crâne en se téléportant pour chercher un nouvel hôte.

La statue non magique s'est brisée en dix-sept morceaux de pierre noire de la taille d'un poing (les gobelours vont mettre un mois à la reconstituer). Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 sait avec certitude ce que représentait la statue : trois guerriers humains debout sur un tas de pierres, tournés vers l'extérieur et épées en main.

23c. La tanière des gobelins

Neuf **gobelins** dorment par terre, leurs armes et leurs boucliers à portée de main, sauf si le poste de garde est en alerte.

Les gobelins obéissent aux gobelours de la zone 23b parce qu'ils en ont peur. Si leurs chefs sont tués, ils fuient vers la zone 28 (en passant par les zones 24 et 25).

24. Les salles du désespoir

Les gobelins et les gobelours passent souvent par ces salles mais aucune créature ne les occupe.

24a. L'ancien portail

Colonnes. Deux colonnes de pierre, avec une arche de 3 mètres de large entre elles, soutiennent le plafond de 6 mètres de haut.

Os d'orc. Les restes squelettiques de deux orcs sont éparpillés près de la base de chaque colonne (des aventuriers ont tué et pillé ces quatre orcs il y a longtemps, en ne laissant rien de valeur).

Il y avait autrefois un portail magique d'Halaster entre les colonnes mais il a été détruit pendant la Magepeste. La destruction du portail a généré une aura persistante de magie sauvage que l'on percevoit avec un sort de *détection de la magie*. Quand une créature passe entre les colonnes, lancez un d12 et consultez la table suivante pour déterminer ce qu'il se passe :

d12	Effet
1–2	La créature doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre cette magie persistante. Elle subit 22 (4d10) dégâts de force en cas d'échec et moitié moins en cas de réussite.
3–7	Rien ne se passe.
8–11	La créature, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, devient invisible pendant une heure. L'effet prend fin si elle attaque ou lance un sort.
12	Pendant les 24 prochaines heures, chaque arme non magique portée par la créature diffuse une douce lumière violette et devient une *arme +1*.

24b. Le mage mort

Os. De vieux os ont été rassemblés dans une profonde alcôve dans le mur sud.

Prisonnier mort. Le squelette d'un tieffelin sans jambes pend de fers rouillés fichés dans le mur du fond d'une alcôve à l'est. Les mots suivants sont inscrits en infernal avec du sang séché sur le mur au-dessus du squelette : PARLE-MOI.

Un mage tieffelin a été banni de l'Essence de la magie, l'académie secrète dans la neuvième strate, après avoir volé des sorts et parce qu'on le suspectait d'être un agent de la Confrérie arcanique (une société de magiciens renégats établie à Luskan). Halaster a tué le tieffelin par précaution et a attaché son squelette ici en guise de morbide ornement. Si un sort de *communication avec les morts* est lancé sur le squelette, il répond à toutes les questions pour satisfaire les conditions du sort, puis dit d'une voix monotone : « Cherchez les petits nains sous la montagne ! L'un d'eux cache la clef de mon cœur ! » Cet indice fait référence à la fresque de pierre dans la zone 6c et au cœur magique dans la zone 14b.

25. Le site de fouilles

Des gobelins alliés à la guilde de Xanathar ont creusé un tunnel pour relier un couloir sans issue (zone 25a) à une salle partiellement effondrée (zone 25b).

25a. Le gobelin mort

Gobelin mort. Un gobelin mort est affalé par terre (un gobelours lui a brisé le crâne parce qu'il s'était endormi sur son lieu de travail).

Outils. Trois pioches et deux pelles sont posées sur des piles de gravats à l'entrée d'un tunnel de 1,50 mètre de large et de haut qui fait des méandres à travers la pierre effondrée.

25b. La statue décapitée

Il y a une statue de pierre décapitée représentant une femme nue, à moitié enfouie sous des gravats à l'extrémité nord de cette salle partiellement effondrée. Les personnages qui prennent le temps de déblayer les gravats trouvent la tête de la statue qui ressemble à celle d'un cobra qui montre les crocs.

26. Les tunnels nettoyés

Ces tunnels ont des plafonds plats de 3 mètres de haut. Ils sont régulièrement nettoyés par le cube gélatineux que les personnages rencontrent pour la première fois dans la zone 26c. Halaster a également placé ici un portail menant à la dixième strate (voir la zone 26d).

26a. La galerie des multiples chandelles

Chandelles. La galerie est vivement éclairée par des chandelles allumées qui flottent dans des niches peu profondes le long des murs. Les chandelles produisent de la chaleur mais aucune fumée.

Galerie propre. Le couloir brille par l'absence totale de poussière et de débris.

Chacune des vingt-cinq niches contient deux chandelles allumées. La cire s'écoule le long des chandelles mais ne tombe pas dans les niches. Les chandelles ne semblent pas se consumer ou réduire de taille.

Une *dissipation de la magie* lancée sur une chandelle souffle les flammes de l'ensemble des bougies qui tombent ensuite par terre et se brisent à l'impact. Une chandelle enlevée de sa niche devient une bougie ordinaire qui ne flotte plus et se consume normalement.

26b. Le débarras vide

Il y a une pièce vide de 3 mètres de côté derrière cette porte.

26c. Qui vase-là ?

Un **cube gélatineux** se trouve juste derrière ce coin. Le premier personnage qui passe l'angle du couloir est surpris par le cube, à moins d'avoir une valeur passive de Sagesse (Perception) de 15 ou plus.

26d. Le portail-miroir menant à la strate 10

Ce tunnel se termine en cul-de-sac. Un portail-miroir menant à la dixième strate (voir « Les portails », page 12) est fixé sur le mur nord. Un magicien humain en train d'utiliser une baguette est gravé sur le cadre en pierre du miroir. Voici les règles de ce portail :

- Il s'ouvre pendant une minute quand on touche le miroir avec une baguette magique contenant encore 1 charge au moins.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 8 de la dixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

27. Le demi-plan caché

Bas-relief. Un bas-relief représentant un homme massif nu en train de jouer de la harpe (voir plus loin) est sculpté dans une niche peu profonde au fond de cette alcôve.

Moitié de perche. La moitié cassée d'une perche de 3 mètres se trouve par terre, dans l'alcôve.

Une inspection plus attentive du bas-relief révèle l'inscription suivante gravée en commun sur la harpe :

Contemple-moi avec le visage de bronze
Et des secrets je te révèlerai.

Un sort de *détection de la magie* révèle la présence d'une puissante aura d'invocation dans l'alcôve. Un personnage qui entre dans l'alcôve en portant le masque d'Halaster en bronze trouvé dans la zone 21 se retrouve dans un demi-plan (voir « Le demi-plan » plus loin). Les objets non magiques attachés dans le plan matériel et reliés au personnage, tels qu'une corde ou une perche tenue par une autre créature, sont coupés ou rompus dès que le personnage franchit le seuil.

Le demi-plan

Le demi-plan est une salle de pierre de 9 mètres de côté qui contient les éléments suivants :

Portail brumeux. Une embrasure ouverte remplie de brume permet de retourner dans l'alcôve du donjon sur le plan matériel.

Moitié de perche. L'autre moitié de la perche cassée de 3 mètres se trouve par terre dans l'embrasure.

Portrait. Une haute peinture représentant Halaster Blackcloak dans un cadre de bois est accrochée à l'envers sur un mur.

Simulacre. Un simulacre du Mage dément (créé grâce au sort de *simulacre*) est assis sur une chaise de chêne à haut dossier, en face de la peinture.

Quand il rencontre un personnage pour la première fois, le simulacre d'Halaster dit « Eh bien, ne restez pas planté là comme un idiot. Posez-moi trois questions sur Undermountain. Deux de mes réponses seront vraies, la troisième sera fausse. »

Le simulacre sait tout ce que sait Halaster et tient sa parole en répondant à la première question du personnage par un mensonge et en répondant la vérité à la deuxième et troisième question. Il se transforme en neige fondue et est détruit après avoir répondu aux trois questions. Le simulacre ne donnera aucune information supplémentaire et ne peut pas quitter le demi-plan. Le demi-plan reste intact après la destruction du simulacre.

Retirer le masque d'Halaster n'affecte pas le demi-plan. En jetant le masque à travers l'embrasure brumeuse, un personnage à l'intérieur du demi-plan permet à un aventurier resté dans le plan matériel de le rejoindre.

28. Le poste de garde de l'en-cas du grick

La guilde de Xanathar a établi un poste de garde ici, appelé « l'en-cas du grick » par les gobelours qui en sont responsables. Deux gobelours et six gobelins sont postés dans cette zone.

28a. La pièce ouest

Deux **gobelours** montent la garde dans cette pièce vide. Confrontés à une menace, ils se replient vers la zone 28c par le tunnel incurvé au nord, rassemblent des renforts et attendent leurs ennemis dans la zone 28b.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur nord cache un tunnel qui s'étend vers le nord. Les défenseurs du poste de garde ne connaissent pas son existence.

28b. L'obélisque de l'œil

Obélisque. Un obélisque de granit de 4,20 mètres de haut, avec un œil grand ouvert gravé près de son sommet sur le côté tourné vers le sud, s'élève à l'extrémité nord de cette salle. La moitié inférieure de l'obélisque est maculée d'empreintes de mains ensanglantées.

Alcôves. De larges alcôves entourent l'obélisque à l'ouest, au nord et à l'est. Elles contiennent une douzaine de lits pour les gobelins, composés de tapis enroulés et de tissus déchirés (rien de précieux n'est caché dans ces lits).

Un sort de *détection de la magie* révèle une faible aura de magie de divination autour de l'obélisque et les gobelinoïdes pensent (à tort) que Xanathar peut les surveiller par le biais de l'œil gravé dessus.

Le premier personnage qui touche l'obélisque à main nue reçoit le message télépathique suivant en commun : « Je vois l'avenir et le vôtre annonce une périlleuse descente. Le roi bicéphale attend au sud d'ici, derrière un passage secret. Regardez à sa gauche. Vous verrez le chemin que votre destin a tracé pour vous. » Ces paroles semblent venir de l'intérieur de l'obélisque et elles sont censées réconforter, mais un personnage qui les entend peut remarquer une pointe de folie dans l'intonation s'il réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 (c'est Halaster qui a créé l'obélisque et il s'exprime exactement comme lui). La « vision » de l'obélisque fait référence au passage secret de la zone 38, à la statue à deux têtes dans la zone 39a et à l'escalier à l'ouest de la statue qui descend vers la deuxième strate.

L'obélisque ne fonctionne plus s'il est la cible d'un sort de *dissipation de la magie*. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 pour le renverser. Le cas échéant, il se brise en une myriade de morceaux.

28c. La pièce est

Gobelins. À moins qu'on leur ait ordonné d'aller ailleurs, six **gobelins** sont recroquevillés derrière les moitiés cassées d'une table de pierre renversée sur le côté (ils jettent des coups d'œil, arcs bandés, vers le tunnel grossièrement taillé qui part vers l'est).

Cadavres. Deux cadavres de gobelins (l'un d'eux est décapité) et un cadavre de grick criblé de flèches gobelines sont disséminés sur le sol entre les gobelins et le tunnel.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur nord cache un tunnel qui s'étend vers le nord et l'est. Les défenseurs du poste de garde ne connaissent pas son existence.

Les gobelins ont ordre de tuer les gricks qui sortent du tunnel est. Étant donné qu'ils ont perdu plusieurs de leurs compagnons sous les coups des gricks de la zone 36, ils sont nerveux et craignent pour leur vie.

28d. La fosse à pieux dissimulée

La section de sol de 3 mètres de côté au bout du tunnel est une trappe dissimulant une fosse de 9 mètres de profondeur dont le fond est tapissé de pieux en pierre. Les créatures pesant 25 kilos ou plus qui marchent sur la trappe provoquent son ouverture et tombent dans la fosse. Elles subissent 10 (3d6) dégâts contondants à cause de la chute et 11 (2d10) dégâts perforants à cause des pieux. La trappe reste ouverte une heure puis se referme automatiquement lorsque le piège se réarme.

Un personnage qui cherche des pièges dans le tunnel remarque la fosse s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15. Des pointes plantées entre les bords de la trappe et les murs qui l'entourent l'empêchent de s'ouvrir.

Gobelin mort. Un gobelin mort s'est empalé la tête sur un pieu au fond de la fosse. Un cimeterre, un arc court et un carquois contenant 9 flèches sont éparpillés autour de lui. Le gobelin mort possède également un porte-bonheur sous la forme d'un pouce de nain desséché.

29. L'œil vous observe !

Boucliers accrochés. Seize vieux boucliers portant les emblèmes de royaumes humains, nains et elfiques oubliés depuis longtemps, ornent les murs nord et sud de ce tunnel.

Œil scrutateur. Alors que les personnages traversent le couloir, un grand œil flottant entouré de particules luisantes apparaît devant eux. C'est l'un des yeux scrutateurs d'Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311). Il scrute les personnages pendant une minute ou deux avant de disparaître sans un bruit.

30. L'élémentaire dément

Cette zone se compose d'un couloir en zigzag (zone 30a) et d'une salle de garde (zone 30b). Un **élémentaire de l'air** fou furieux est enfermé ici. On peut entendre ses hurlements dans toute la zone. Partez du principe qu'il se trouve dans la zone 30b la première fois que les personnages arrivent ici.

L'élémentaire sait quand quelqu'un ouvre l'une ou l'autre des portes aux extrémités du couloir en zigzag, ou la porte secrète dans la salle de garde. Dès qu'il entend l'ouverture d'une porte ou sent le moindre changement de pression dans l'air, il se précipite vers la porte ouverte et attaque toutes les créatures sur son passage.

30a. Le couloir en zigzag

Ce couloir est conçu pour réduire le champ de vision des archers. Il ne contient rien d'intéressant, à l'exception de quelques os éparpillés par terre.

30b. La salle de garde

Un casque cabossé, une armure de cuir en piteux état, un bouclier de bois brisé en deux, une épée longue rouillée, un carquois pourri, plusieurs flèches cassées et un arc long dont la corde est rompue jonchent le sol de cette salle.

Une porte secrète dans le mur ouest permet d'accéder à un tunnel poussiéreux qui rejoint la zone 31.

31. La galerie des creuseurs

Rat-garou. Un **rat-garou** du nom de Sylvia Plumepierre fouille la galerie sous sa forme de rat géant.

Statues. Des statues recouvertes de toiles d'araignée sont posées sur des piédestaux de 60 centimètres de haut dans des alcôves (l'une des statues à l'extrémité nord a été poussée sur le côté en laissant des rainures sur le sol, ce qui permet d'accéder à une porte secrète ouvrant sur un tunnel qui rejoint la zone 30b).

Si elle est acculée, Sylvia prend sa forme hybride et affirme qu'elle fouille le donjon en quête de nourriture. Si on l'accuse de mentir, elle explique qu'elle recherche des trésors pour acheter de la nourriture à Skullport (c'est également un mensonge). En réalité, Sylvia est une espionne de Xanathar qui cherche des portes secrètes menant à des secteurs inexplorés du donjon – une information que le tyrannœil considère comme précieuse. Si on la menace, elle tente de rejoindre son compagnon dans la zone 35. Si on la capture, elle saute sur toutes les occasions pour tenter de se libérer. Elle ne porte aucune armure ni aucune arme et ne possède rien de précieux. Elle connaît bien les strates 1, 2 et 3 d'Undermountain mais ment à leur propos, sauf si la magie est utilisée pour la forcer à dire la vérité.

32. Suite VIP

Les nains du clan Melairkyn ont bâti ces salles pour les invités d'honneur en visite dans les Basses Voûtes. L'image d'un guerrier nain en armure lourde, à l'air sévère et en position défensive derrière son bouclier, est sculptée sur la porte de cette suite.

32a. Chambre à coucher vide

Les murs de cette chambre vide sont sculptés du sol au plafond de façon à donner l'impression de se retrouver dans une caverne.

32b. La salle d'eau

La moitié sud de la pièce contient une vasque creusée dans le sol avec un tuyau d'évacuation à l'extrémité ouest et un bouchon en pierre à côté. Un gros robinet de pierre dépasse du mur sud au-dessus de la vasque.

Étonnamment, l'installation fonctionne toujours. Quand on tourne le robinet, de l'eau chaude s'écoule dans la vasque. L'eau provient de sources chaudes naturelles situées en dessous.

33. Le dortoir nord

Onze larges étagères de pierre nue censées servir de lits sont taillées dans les murs, à 60 centimètres au-dessus du sol. Chaque étagère fait 2,10 mètres de long et 1 mètre de profondeur, avec un plafond voûté à 1,20 mètre au-dessus.

34. Le dortoir sud

Cette salle est identique à la zone 33, à un détail près : le squelette d'un elfe recouvert de toiles d'araignée est allongé dans l'un des lits. Il porte une armure de peau et tient encore un bâton de chêne. Les deux sont encore utilisables.

35. La salle des rats

La porte ouvrant sur cette pièce est entrouverte et des couinements de rats sont perceptibles à l'intérieur. Cette pièce contient les éléments suivants :

Rats géants. Dix **rats géants** cherchent de la nourriture.

Rat-garou. Un rat géant obèse dort sur l'assise d'un trône de pierre croulant posé sur une estrade en face de la porte (cette créature est un **rat-garou** métamorphosé appelé Flyndol Greeth).

Fontaines. Deux fontaines semi-circulaires sont sculptées dans le mur sud, une dans chaque moitié de la pièce (voir « Les fontaines » plus loin). Elles ne sont pas visibles lorsqu'on se trouve au niveau de la porte.

Flyndol Greeth est un rat-garou paresseux qui sert Xanathar par crainte et non par loyauté. Il attend le retour de Sylvia, sa compagne (voir la zone 31). S'il est menacé, il ordonne aux rats géants de couvrir sa retraite. Si aucune retraite n'est possible, il se rend mais ne divulguera aucune information utile à ses ravisseurs, sauf si ceux-ci le charment. Il ne possède rien de valeur.

Les fontaines

Chaque fontaine se compose d'une vasque de marbre bleu entourée d'un rebord en pierre de 30 centimètres de haut avec des trous d'évacuation à l'intérieur pour éviter les trop-pleins. Le visage d'un nain, la bouche ouverte, est sculpté au-dessus de chaque bassin. L'eau d'une rivière souterraine se déversait autrefois dans les vasques par les bouches, mais ce n'est plus le cas. Les deux bassins ne contiennent plus d'eau et les barbes de pierre des nains sont tachées et décolorées.

36. Les salles oubliées

Ces salles sont reliées entre elles par des passages de 1,50 mètre de large en forme de tube, grossièrement taillés dans la pierre, qui montent et qui descendent. De la poussière flotte dans l'air.

36a. Des gricks !

Gricks. Deux **gricks** au milieu de cette salle partiellement effondrée attaquent tous ceux qui entrent ici.

Gravats. Le sol est jonché de petits fragments de roches et de cailloux, de statues brisées et de morceaux de maçonnerie fracassés suffisamment gros pour écraser le crâne d'un homme.

36b. Un confrère coincé

Gricks. Cinq **gricks** rôdent dans le couloir en diagonale au sud. Ils attaquent tous ceux qui entrent ici.

Aventurier coincé. On entend des pleurs provenir de derrière une porte fermée dans le mur ouest (qui ouvre sur un débarras de 3 mètres de côté). Un petit trou a été percé dans la porte, à mi-hauteur.

Un groupe d'aventuriers, dont les membres se font appeler les Fiers compagnons de Daggerford, est descendu à Undermountain il y a une décade. L'un de ses membres, un voleur du nom de Kelim la Fouine (**espion** humain, NM), s'est éloigné du reste du groupe, s'est faufilé jusque dans ce secteur du donjon, a trouvé un grimoire abandonné par un aventurier mort depuis longtemps et a réveillé les gricks par inadvertance. Dans l'impossibilité de faire demi-tour, Kelim s'est enfermé dans le débarras pour éviter de se faire dévorer. Il a percé un petit trou dans la porte pour pouvoir observer de l'autre côté du battant et pour faire entrer de l'air frais. Il veut sortir discrètement pendant que les gricks dorment ou quand leur attention est attirée ailleurs, mais la peur l'en empêche. Il n'a pas mangé ni bu depuis deux jours.

Si on le sauve, Kelim donne à ses sauveurs le grimoire volé en signe de gratitude. Il n'en reste pas moins un lâche peu fiable qui n'hésitera pas à trahir pour sauver sa vie. Il ne sait pas où se trouve le reste de ses confrères aventuriers (voir la strate 2) et ne semble pas s'en inquiéter.

Trésor. Le grimoire volé contient les sorts suivants : *flétrissement, mains brûlantes, compréhension des langues, vision dans le noir, dissipation de la magie, simulacre de vie, feindre la mort, bourrasque, invisibilité, éclair* et *sommeil*.

Kelim possède également un paquetage d'explorateur (dont les éléments périssables sont presque tous épuisés) et une bourse contenant 5 pp, 24 po et 4 pa.

36c. Le trône à l'envers

Grick endormi. Un **grick dominant** est roulé en boule dans la partie sud de la pièce et semble dormir. La créature vient de dévorer des gobelins et n'a plus faim. Elle ignore les personnages s'ils restent à 3 mètres au moins d'elle et ne lui font aucun mal.

Gravité inversée. Un trône de pierre, sur lequel est assis un minotaure momifié avec des pierres précieuses à la place des yeux (voir « Trésor » plus loin), se trouve directement au-dessus du grick. Il est posé à l'envers sur le plafond haut de 6 mètres. Une hache à deux mains repose au pied du trône.

Gravats. Des gravats jonchent le sol et le plafond.

Porte secrète. Cette porte secrète est cachée dans le coin est du mur nord. Les gricks ne peuvent pas l'ouvrir.

La moitié supérieure de la salle est sous l'effet permanent d'un sort d'*inversion de la gravité*. L'effet s'applique aux créatures et aux objets situés à plus de 3 mètres au-dessus du sol. Une *dissipation de la magie* réussie (DD 18) met fin à l'effet, ce qui provoque la chute des créatures et objets au plafond si rien n'est fait pour contrer la gravité normale.

Trésor. La momie est inanimée et sa hache à deux mains n'a rien de spécial. L'une des pierres précieuses dans ses orbites est une agate enrubannée (10 po), l'autre un zircon (50 po).

37. La salle de la carte

Quatre membres d'un groupe d'aventuriers appelé les Fiers compagnons de Daggerford se sont reposés ici il y a quelques jours. Ils se sont violemment disputés, et trois d'entre eux ont tué le quatrième et se sont débarrasés de son cadavre. La pièce contient les éléments suivants :

Carte. Une carte de 9 mètres de large est gravée du sol au plafond sur le mur ouest (voir « La carte gravée » plus loin).

Fosse ouverte. Il y a une fosse ouverte de 3 mètres de côté au milieu de la pièce. Un **revenant** est piégé dans la fosse et on peut l'entendre tourner en rond au fond.

Porte secrète. Une porte secrète est dissimulée dans le mur sud. Elle ouvre sur un tunnel incurvé (zone 38).

La carte gravée

La carte montre une coupe transversale élaborée d'Undermountain, avec ce qui ressemble clairement au mont Waterdeep et à la Cité des splendeurs au sommet, et à vingt-trois strates de donjon empilées les unes sous les autres en dessous. Chaque strate du donjon, vue de profil, est représentée dans un style qui lui est propre, mais aucun nom ni détail n'est inscrit pour suggérer le nom des strates ou ce qu'elles contiennent. Trois éléments ressortent :

- Un crâne enflammé est gravé près de la troisième strate.
- Une comète est gravée près de la seizième strate.
- Une tour, avec une minuscule rune au-dessus, est gravée près de la vingt-troisième strate (la plus basse).

Un examen minutieux permet de découvrir que le crâne enflammé, la comète et la tour sont des boutons sur lesquels on peut appuyer.

Crâne enflammé. Cette gravure représente Skullport. Chaque fois qu'on appuie sur ce bouton, une voix masculine désincarnée emplit la pièce et dit en commun : « Accès au portail vers Skullport désactivé. »

Comète. Cette gravure représente Quai stellaire, l'astéroïde de Toril en orbite relié à un portail menant à la seizième strate. Chaque fois qu'on appuie sur ce bouton, une voix masculine désincarnée emplit la pièce et dit en commun : « Accès au portail vers Quai stellaire depuis la seizième strate uniquement. »

Tour. Cette gravure représente la tour extradimensionnelle d'Halaster et le minuscule glyphe au-dessus, la rune d'Halaster. Chaque fois qu'on appuie sur ce bouton, une voix masculine désincarnée emplit la pièce et dit en commun : « Accès au portail vers la tour d'Halaster depuis la vingt-troisième strate uniquement. »

La fosse

La fosse ouverte faisait 9 mètres de profondeur, mais celle-ci est réduite à 3 mètres à cause des gravats accumulés au fond. Les parois sont lisses et il est impossible de les escalader sans aide magique ou matériel d'escalade.

Le revenant

Quand un clerc demi-elfe de Waukyne du nom de Halleth Garke a accusé ses compagnons d'aventures de lui cacher des trésors, les autres membres des Fiers compagnons de Daggerford (sans compter Kelim qui s'était déjà éloigné vers la zone 36b) l'ont battu à mort et ont jeté son cadavre dans la fosse. Halleth s'est relevé le lendemain sous forme de revenant, contraint de traquer et tuer les trois qui l'ont tué. Malheureusement pour lui, il ne peut pas sortir de la fosse sans aide et fait les cent pas au fond depuis des jours.

Si les personnages l'en sortent, Halleth montre la porte secrète dans le mur sud et propose de se joindre au groupe pour localiser ses « amis » : Cuivre Forgeorage, un nain d'écu, et Midna Tauberth et Rex le Marteau, deux humains. Halleth n'a plus accès à ses sorts de clerc et ses compagnons ont pris son équipement (y compris son symbole sacré), ainsi que la carte complètement inexacte de la strate de la Sargauth (strate 3). Il est disposé à leur laisser la carte s'ils l'aident à affronter ses assassins et à la récupérer. Il croit qu'elle est authentique et précise. Une fois les trois Fiers compagnons morts, Halleth redevient un cadavre ; si les personnages l'ont aidé, offrez-leur les PX correspondants à ceux qu'ils auraient gagnés en éliminant le revenant. Voir la deuxième strate pour plus d'informations sur les assassins d'Hallet.

38. Le tunnel secret

Ce couloir incurvé est caché derrière des portes secrètes et permet de rejoindre les zones 37 et 39. Les traces de pas d'humanoïdes dans la poussière font penser qu'il y a beaucoup de passage ici.

39. Le poste de garde des Grandes oreilles

Ces salles forment le principal poste de garde de la guilde de Xanathar, appelé « Grandes oreilles » par les gobelours qui en sont responsables. Au lieu de poster des sentinelles, les défenseurs du poste de garde (trois **gobelours**, dix-neuf **gobelins** et deux **ettins**) se fient à un **criard** pour les avertir de l'approche d'intrus.

39a. La salle du roi bicéphale

Les personnages vont très probablement entrer dans cette salle en passant la porte secrète dans le mur ouest. Cette pièce de 9 mètres de haut contient les éléments suivants :

Statue. Une statue de granit déformée est tournée vers l'est, sur le côté orientale d'une épaisse colonne de pierre.

Escalier. À l'ouest de la statue, un escalier descend de 60 mètres vers la deuxième strate (cet escalier n'est pas immédiatement visible aux personnages qui arrivent ici par la porte secrète).

Bruit. Le bruit de gobelins en train de se chamailler provient d'un tunnel au nord.

La statue représente un roi nain grandeur nature. Elle est posée sur un piédestal de pierre d'un mètre de haut. Une deuxième tête déformée, sans traits distinctifs, avec une bouche allongée et édentée, a poussé sur le cou du roi. Les inscriptions sur le piédestal ne sont plus lisibles. Un diadème est sculpté sur le front du roi qui tient dans ses grandes mains la poignée d'un marteau de guerre en pierre dont la tête est plantée à ses pieds.

Halaster a utilisé des sorts de *façonnage de la pierre* pour créer la deuxième tête de la statue et effacer les inscriptions sur le piédestal. Même le Mage dément ne sait pas que la statue cache un secret. Les personnages qui examinent la statue et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarquent que le marteau de guerre du roi est une pièce de pierre séparée que l'on peut tourner. Quand le marteau de guerre est tourné de 180 degrés, le piédestal s'élève d'un mètre supplémentaire, révélant une cavité où se trouve un diadème magique identique à celui que porte la statue – mais en or et non en pierre.

Trésor. Le diadème en or est un *diadème de destruction*.

39B. La tanière des gobelours

Trois **gobelours** sont assis par terre au milieu de la salle et mangent des rats et des stirges morts qu'ils prélèvent d'un sac. L'un d'eux a un **dévoreur d'intellect** dans son crâne, qui le contrôle comme un marionnettiste. Les aventuriers ne peuvent pas surprendre les gobelours à cause du trait détection des consciences du dévoreur d'intellect. Quand l'hôte du dévoreur d'intellect tombe à 0 point de vie, celui-ci sort de son crâne en se téléportant pour chercher un nouvel hôte.

39C. Le couloir des gobelins

Gobelins. Dix-neuf **gobelins** bruyants, affamés et méchants se chamaillent et se battent dans ce long couloir pour s'emparer de morceaux de nourriture pourrie.

Gobelin mort. Le cadavre d'un vingtième gobelin est affalé sur le sol, victime d'une dispute qui a mal fini.

39D. L'ancienne forge

Ettins. Deux **ettins**, une femelle du nom de Krung-Jung et un mâle du nom de Bokk-Nokkin, vivent dans cette pièce nauséabonde. Le symbole de Xanathar, un cercle avec dix rayons équidistants sur sa circonférence, pointés vers l'extérieur, et un point au centre, est marqué au fer rouge sur leur front.

Forge. Une forge noircie occupe la plus grande partie du mur nord. La magie qui la chauffait a disparu depuis longtemps. Les ettins ont caché leur trésor à l'intérieur (voir « Trésor » plus loin). Une enclume de fer est posée devant le foyer, sur une estrade de pierre circulaire d'un mètre de haut.

Marteau. Un marteau de pierre et 3 mètres de long et 2,40 de large, pesant 3,5 tonnes, est accroché à d'épaisses chaînes de fer au-dessus de l'enclume. Les runes naines de la terre et de l'eau sont gravées sur un côté de sa tête de pierre, sur l'autre les runes de l'air et du feu.

Trophées. Un bloc de pierre de 3 mètres de large, 6 mètres de long et 30 centimètres de haut est posé dans le coin sud-est de la forge. Les derniers trophées des ettins – deux cadavres de charognard rampant en putréfaction – sont posés dessus.

Les ettins vivaient dans l'Underdark avant que les séides de Xanathar ne les trouvent. Les marques au fer rouge sur leur front indiquent leur asservissement envers le tyrannœil.

Trésor. Deux grands sacs sont cachés au fond de la forge. L'un contient 1 400 pc et 350 pa, l'autre 120 lingots de fer valant 5 pa chacun. Chaque lingot de 500 grammes est estampillé d'un marteau d'un côté et d'une enclume de l'autre.

40. L'effroyable imitation

Statues. Ce couloir en forme de T contient trois alcôves, deux au nord et une au sud. Chaque alcôve abrite une magnifique statue de granit représentant un guerrier elfe de 2,40 mètres de haut, casque sur la tête et lance levée.

Mimique. Des gravats sont entassés derrière la statue dans l'alcôve sud. La lance tenue par la statue semble en or (cette statue et sa lance sont une **mimique**. La créature se sert de sa fausse lance en or comme appât).

La mimique est de Grande taille et a 75 (10d10 + 20) points de vie. Elle a renversé la statue d'origine et a poussé les morceaux brisés au fond de l'alcôve, en prenant ensuite sa forme et sa place.

41. Le plafond fissuré

Stirges. Une fissure de 1,50 mètre de large, 9 mètres de long et 13,50 mètres de profondeur s'est ouverte au milieu du plafond de 9 mètres de haut, en déversant des gravats sur le sol. Vingt **stirges** nichent au sommet de cette fissure.

Outils. De vieilles pioches et pelles sont entassées dans deux brouettes de pierre dans le coin nord-ouest.

Les stirges sont accrochées tête en bas dans la fissure du plafond comme des chauves-souris et descendent toutes ensembles pour se repaître du sang des créatures qui font trop de bruit ou lèvent une source lumineuse dans leur direction. Les gobelours viennent parfois ici pour attraper et tuer des stirges afin de les manger.

Les conséquences

Si les Croque-morts sont vaincus, les groupes d'aventuriers suivants peuvent explorer cette strate du donjon sans avoir à payer le droit de passage. Toutefois, l'élimination du gang permet également aux gobelours, aux gobelins, aux rats-garous et autres agents de la guilde de Xanathar d'établir de nouveaux postes de garde dans les anciens repaires des bandits.

La destruction des avant-postes de la guilde de Xanathar fait de cette strate un endroit bien plus sûr pendant un certain temps, mais cela élimine également les forces qui gardaient à distance les grells, les gricks et autres prédateurs monstrueux. Ces créatures commencent à étendre leur territoire et se rencontrent parfois, ce qui donne lieu à des affrontements inévitablement sanglants.

Il y a une chose qui ne change pas : l'afflux continu de sang neuf provenant du Portail Béant. Un autre groupe d'aventuriers peut descendre à tout moment pour chercher fortune à Undermountain. Un tel groupe, que les personnages pourraient rencontrer lors de leur retour vers Waterdeep, pourrait les considérer comme de sympathiques rivaux ou comme des concurrents à éliminer.



Strate 2 : Les salles Arcaniques

Cette strate d'Undermountain est conçue pour quatre personnages de niveau 6. Ceux qui remportent les épreuves de cette strate devraient accumuler suffisamment de PX pour atteindre le niveau 7.

Qui réside là ?

Une tribu de gobelins a investi de nombreuses salles de cette strate et établi un bazar. Ces gobelins s'opposent à la Guilde de Xanathar et à son chef suprême tyrannœil. Des expériences et des vestiges magiques doués de conscience, datant de l'époque où les apprentis d'Halaster se servaient de cette strate comme d'un laboratoire, infestent le donjon. Les personnages peuvent également rencontrer un drow bien gênant, une bande de rats-garous et les membres d'un groupe d'aventuriers condamnés.

Les gobelins

Les gobelins de la tribu Os-de-Rouille ont investi une ancienne salle du trône (zone 1) et en ont fait un bazar. La Guilde de Xanathar veut faire définitivement fermer le marché avant qu'il n'attire trop d'habitants de la surface, et les gobelins luttent pour qu'il reste ouvert. L'accès au bazar des gobelins est gratuit, mais les non-gobelinoïdes sont surveillés de près.

Yek, le boss gobelin, a récemment trouvé un diadème magique qui l'a transformé en humain (voir la zone 1f). Une fois l'effet de surprise passé, Yek a commencé à apprécier cette transformation. Après tout, il est à présent plus grand. Les autres gobelins, de leur côté, n'aiment pas obéir aux ordres d'un humain et aimeraient silencieusement voir Yek reprendre sa forme normale. Ils pourraient comploter avec les aventuriers pour atteindre cet objectif, en leur offrant le diadème en guise de récompense s'ils parviennent à lever la « malédiction » de Yek.

La Guilde de Xanathar

La Guilde de Xanathar veut s'emparer de cette strate, la piller entièrement et ramener les objets précieux à Skullport pour les vendre afin de relancer l'économie en berne de la bourgade. Il y a deux postes de garde de la Guilde de Xanathar dans cette strate, et un chef est responsable de chacun d'eux : un drow du nom de Shunn « Yeux d'araignée » Shurreth est responsable du poste de garde nord dans la zone 9, et une berserker humaine du nom de Nadia l'Inflexible est responsable de celui au sud dans la zone 20.

Des rats-garous ont récemment volé une clef de pierre dans le poste de garde sud. Shunn pense que la clef permet de déverrouiller quelque chose d'important (sans savoir quoi) et il veut la récupérer. Il a l'intention de capturer un rat-garou et de négocier sa libération en échange de la clef. Il offre 50 po si on lui livre un rat-garou captif ou si on lui révèle l'emplacement du repaire des rats-garous (zone 14).

Le drow et la bande de rats-garous

Un mage drow allié au Zhentarim a établi une base secrète dans cette strate (zone 14). Le drow Rizzeryl a huit rats-garous à son service. La Guilde de Xanathar est informée de la présence des rats-garous, mais pas de leur maître drow.

Rizzeryl détient la clef de pierre que les rats-garous ont volée à la Guilde de Xanathar. Il croit qu'elle peut déverrouiller l'accès à la chambre-forte du clan Melairkyn cachée quelque part dans cette strate, mais il a tort. En réalité, la clef ouvre un portail magique qui relie les strates 6 et 8 d'Undermountain. Le drow cédera cette clef en échange de la vie sauve ou de la destruction des avants-postes de la Guilde de Xanathar dans cette strate.

Les Fiers compagnons de Daggerford

Les personnages qui explorent cette strate peuvent rencontrer trois membres des Fiers compagnons de Daggerford, un groupe d'aventuriers malveillants. Si Halleth le revenant (voir la strate 1, zone 37) les accompagne, il utilise son trait de traqueur vindicatif pour guider le groupe vers ses anciens compagnons avant de leur faire payer leur trahison. Voici les trois « Fiers compagnons » :

- Cuivre Forgeorage, un voleur nain, pour qui l'or vaut plus que tout. Les gobelins l'ont capturé et emprisonné dans la zone 1e.
- Midna Tauberth, une ecclésiastique humaine de Shar, qui estime qu'elle peut tout faire toute seule. Les dangers de cette strate l'ont forcée à se réfugier dans la zone 11b.
- Rex le Marteau, un guerrier humain qui cherche gloire et fortune, se souciant peu de ceux qu'il doit écraser pour y parvenir. Les personnages le découvrent à la merci du mezzoloth dans la zone 13g.

Les apprentis mutants

Halaster a cédé cette strate à ses fervents apprentis, dont la grande majorité sont devenus fous à force d'étudier et ont subi des mutations provoquées par la magie qu'ils manipulaient, en prenant la forme de babéliens et de nothics. Un mezzoloth convoqué depuis les plans inférieurs pour assister le magicien règne à présent sur eux tous.

Les monstres errants

Des monstres errent dans cette strate d'Undermountain en quête de nourriture ou de trésor. Parmi eux, on trouve des charognards rampants, des gricks, des méphites, des hiboursets et des spectateurs. Si vous voulez inclure des défis plus importants dans votre session de jeu, essayez d'ajouter un ou plusieurs de ces monstres dans une rencontre que vous aurez vous-même conçue.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions des salles Arcaniques font référence à la carte 2.

1. Le bazar des gobelins

Quarante gobelins vivent dans ce monstrueux marché. La moitié sont des gardes, l'autre moitié des marchands. Le boss gobelin et sa suite restent tapis dans la zone 1e.

1a. L'entrée latérale du bazar

Détritus. Des ordures et des débris jonchent le sol.
Bas-reliefs. Des bas-reliefs qui représentaient des nains transportant des marchandises ornent les murs. On a buriné les visages des nains pour les remplacer par des têtes caricaturales de gobelin dessinées au charbon.
Bruit. Un grand vacarme est audible au nord (les gobelins dans la zone 1b construisent une scène de bois).

1b. La salle des ventes

Les gobelins installent une scène contre le mur nord de cette salle de 6 mètres de haut en utilisant du bois volé ailleurs à Undermountain. Une fois la scène terminée, les gobelins prévoient de vendre ici des esclaves et autres marchandises précieuses aux enchères. La scène sera plutôt grande une fois finie, mais les gobelins n'en sont qu'aux premières étapes d'assemblage pour l'instant. Des débris de meubles en bois sont entassés dans le coin nord-ouest de la zone.

Sept **gobelins** sont ici. Trois d'entre eux plantent des clous rouillés dans de vieilles planches de bois avec des marteaux de pierre. Les quatre autres sont rassemblés au milieu de la salle et se passent un parchemin sur lequel quelqu'un a grossièrement griffonné le plan d'une scène. Ces gobelins se replient vers la zone 1d s'ils sont attaqués. Sinon, ils ignorent les étrangers.

Trésor. Les gobelins possèdent un total de 27 pc et 15 pa.

1c. Cages et profits

Quatre cages de fer pendent de chaînes accrochées au plafond de 3 mètres de haut. Les cages sont vides sauf une dans laquelle est retenue une **gobeline** gémissante du nom de Glom.

Glom a été surprise en train de voler de la nourriture destinée à Yek, le boss gobelin. Elle n'a pas mangé depuis deux jours et n'hésite pas à divulguer des informations ou à proposer ses services de guide en échange de nourriture ou de la liberté. Elle connaît l'existence du diadème magique qui a transformé Yek en humain et elle sait où le boss gobelin cache ses autres trésors (zone 1f).

Glom connaît la configuration générale de cette strate d'Undermountain, l'emplacement des avant-postes de la Guilde de Xanathar et celui de l'escalier qui descend vers la strate 3. Elle n'hésite pas à trahir ses sauveurs si quelqu'un d'autre lui propose plus de nourriture et lui promet une vie meilleure.

Il faut réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur pour crocheter le verrou de la cage où est enfermée Glom. On peut également le briser en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20 ou en le frappant violemment avec une arme.

1d. La salle du marché

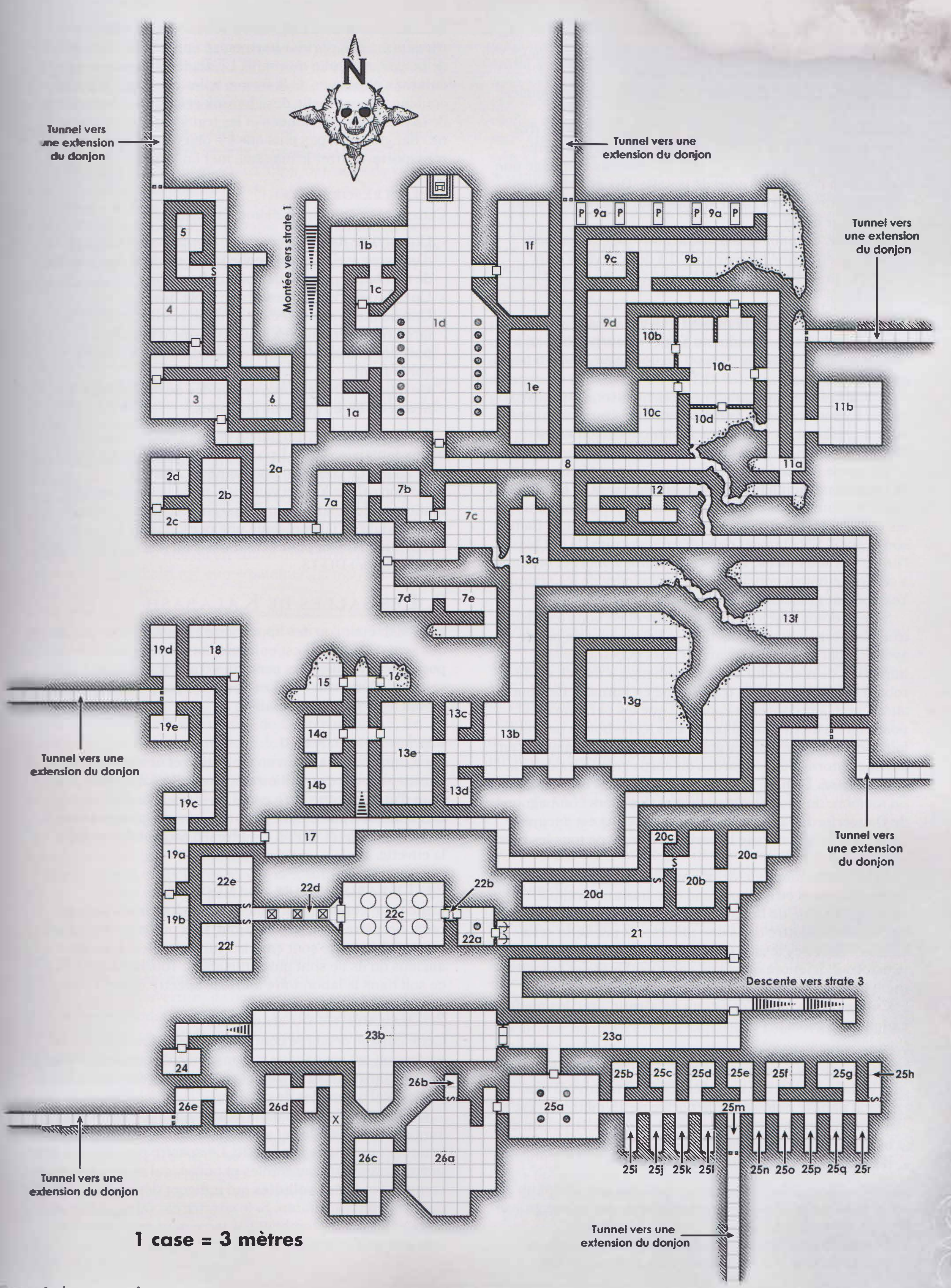
Plafond. Cette salle a un plafond situé à une hauteur impressionnante de 18 mètres soutenu par deux rangées de colonnes de pierre.
Marchands gobelins. Huit étals de vente sont installés au centre de la salle. Vingt-deux **gobelins** sont présents ici, seize marchands (deux par étal) et six gardes répartis en duo près des sorties vers les zones 1e, 1f et 8.
Trône. Un trône de granit est posé contre le mur nord sur une estrade de pierre rectangulaire.

Les marchands gobelins achètent et vendent des biens volés, notamment des objets listés dans le chapitre 5 du *Player's Handbook* – plus particulièrement des armures, des boucliers, des armes, de l'équipement d'aventurier, des outils, des marchandises, de la nourriture et des boissons. Les gobelins achètent des biens à la moitié de leur prix normal et les revendent trois fois leur prix normal. La nourriture est de pauvre qualité mais elle est comestible. Un personnage qui réussit un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 12 peut marchander avec un marchand gobelin pour réduire de moitié le prix de vente d'un objet.

Les gardes gobelins ont l'ordre de maintenir la paix. Si une bagarre ou un combat éclate, ils attaquent dans l'intention d'assommer les visiteurs problématiques. Les visiteurs maîtrisés par les gardes sont traînés hors du marché et jetés dans la zone 8 sans leurs armes ni leurs trésors (les éventuels trésors pris par les gobelins sont placés dans la zone 1f).

Trône. Yek est assis ici quand il daigne présider le marché. Le trône est recouvert de peaux animales et orné de crânes de monstres et de babioles enfilés sur du fil de fer.

Trésor. Les gardes gobelins possèdent un total de 25 pc et 20 pa. Chaque marchand gobelin possède une bourse rebondie contenant 3d6 po, 3d8 pa et 3d10 pc.



Carte 2 : Les salles Arcaniques

1E. Yek le Grand

Torches. Des torches aux flammes vacillantes dans des appliques de fer illuminent cette salle.

Gobelours. Quatre **gobelours** sont postés dans les angles de la salle.

Gobelins. Un homme séduisant portant un diadème d'or sur le front (Yek le Grand, un **boss gobelin** à la forme altérée) est étendu sur une pile de coussins et mange une pomme à l'extrémité nord de la salle. Dix **gobelins** (les lèche-bottes de Yek) sont allongés sur des coussins moisis autour de lui.

Prisonnier. Un nain vêtu d'une armure de cuir est bâillonné et enchaîné au mur sud. Il a des cheveux roux cuivrés mais sa barbe a été rasée (voir « Nain rasé » plus loin).

Les gobelours travaillent pour Yek car il les rémunère. Un gobelours abandonne Yek et retourne chez lui à Skullport (dans la strate 3) si on lui donne au moins 5 po en guise de pot-de-vin.

Si Yek ordonne aux gobelins de combattre, ceux-ci s'exécutent à contrecœur. Si la moitié sont tués ou neutralisés, les autres fuient. Les gobelins s'enfuient également si Yek est tué.

Yek porte un diadème d'or (voir « Trésor » plus loin) qui l'a transformé en un humain adulte séduisant. Il est de taille Moyenne sous cette forme. Les personnages sont traités convenablement s'ils se rabaissent devant Yek et flattent son orgueil. S'ils tentent de le détrousser ou s'ils ont blessé l'un de ses sous-fifres, Yek les condamne à mort et ordonne à ses lèche-bottes gobelins et aux gobelours de les attaquer. Yek combat uniquement pour se défendre.

Si les personnages et Yek se séparent en bons termes, trois des lèches-bottes gobelins de Yek tentent de parler avec eux par la suite, à l'écart du boss gobelin. Ils les implorent de mettre fin à la « malédiction » de Yek en dérobant le diadème qui l'a transformé en humain. Ils n'ont aucun plan à proposer et espèrent que les personnages pourront en mettre un au point. Les lèche-bottes peuvent faire sortir tous les autres gobelins de la salle mais ils n'ont aucune autorité sur les gardes du corps gobelours de Yek.

Nain rasé. Le nain sans barbe est Cuivre Forgeorage, un membre du groupe d'aventuriers des Fiers compagnons de Daggerford. Sa haine envers les gobelins est décuplée depuis qu'ils lui ont rasé la barbe et il tente de tous les tuer si on le libère.

Si les personnages le délivrent, Cuivre les récompense en leur donnant ce qu'il prétend être une authentique carte de la strate de la Sargauth (strate 3). Cuivre a plié la carte pour la mettre dans une minuscule pochette et l'a coincée entre ses fesses pour éviter que ses ravisseurs ne la trouvent. Il ignore que cette carte est fausse et complètement inutile.

Cuivre est un nain d'écu et un **éclaireur**, avec les modifications suivantes :

- Cuivre est d'alignement neutre mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : il parle le commun et le nain. Sa vitesse au sol est de 7,50 mètres. Il a la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres, il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre le poison et il bénéficie d'une résistance aux dégâts de poison.
- Il ne possède pas d'arme.

Trésor. Les gobelins aux ordres de Yek possèdent un total de 60 pc et 25 pa. Chaque gobelours porte une grosse bourse contenant 15 po.

Le diadème de Yek est un objet magique peu courant appelé un *diadème de perfection humaine*. Seuls les humanoïdes peuvent s'harmoniser avec lui. Le diadème transforme son porteur harmonisé en un humain séduisant de poids et de taille moyenne. Le diadème décide des particularités physiques de la forme, telles que l'âge, le genre, la couleur de peau, celle des cheveux et la voix. À l'exception de la taille, les statistiques et les traits raciaux du porteur ne changent pas, pas plus que les objets qu'il porte ou transporte. Retirer le diadème met fin à l'effet.

1F. Le trésor de Yek

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Un horrible diorama composé des cadavres empaillés d'un tyrannœil et de six gobelins, tous dans des pauses de combat et portant des bijoux fantaisie.
- Un échiquier en ivoire sur une table basse.
- Une peinture encadrée de 2,70 mètres de haut et 1 de large représentant Yek sous sa forme d'humain au port fier et majestueux, avec son diadème d'or posé sur le front.
- Un lourd coffre renforcé de bandes de fer avec des anneaux de fer en guise de poignées.

Les personnages qui pillent le diorama trouvent quinze bijoux fantaisie valant 1 po chacun. L'échiquier en ivoire vaut 25 po. Le coffre de bois contient 2 000 pa.

Le portrait de Yek ne vaut rien, mais un personnage malin peut le vendre pour 50 po en persuadant un acheteur crédule qu'il représente une personnalité historique importante ; il faut pour cela réussir un test de Charisme (Supercherie) DD 13.

2. Les salles de Kalabash

Kalabash était l'un des apprentis d'Halaster, mais pas l'un des sept d'origine. Il est enfermé dans une dimension de poche depuis plusieurs centaines d'années et il est à présent complètement fou. Les personnages peuvent le croiser lorsqu'ils explorent ses salles.

2A. La pompe à eau

Il y a une pompe à main en fer rouillé et une profonde cuvette de pierre au milieu de cette salle. La pompe puise l'eau d'une source située entre les strates du donjon. L'utilisation d'une action pour actionner la pompe puise 1d4 + 1 gallons (1 gallon = 4 litres) d'eau potable dans la cuvette.

2B. Le laboratoire abandonné

Cette salle contient des tables et des chaudrons poussiéreux. Son âtre de pierre est froid. Des outils et de l'équipement d'alchimiste sont empilés sur les tables. Tous sont si anciens qu'ils ne sont plus utilisables. Toucher à quoi que ce soit dans le laboratoire alerte le spectre dans la zone 2c.

2C. La cuisine du magicien

Cette cuisine délabrée contient plusieurs fours, un évier, un âtre où est suspendue une marmite de cuisson protégée par un couvercle, et des étagères remplies de casseroles, de poêles et d'ustensiles de cuisine.

Un **spectre** se cache dans la marmite recouverte. Il en surgit si le couvercle est soulevé ou s'il est dérangé par des bruits provenant de la zone 2b. Le spectre peut donner des ordres aux quatre casseroles et poêles qui se comporteront comme des **épées volantes** qui infligent des dégâts contondants et non tranchants. Si le spectre est vaincu, les casseroles et les poêles tombent par terre pour reprendre leur état inanimé ordinaire.

2D. La chambre à coucher de Kalabash

Un message en commun est écrit sur un panneau accroché à la porte de cette salle : « Chambre de Kalabash. Interdiction d'entrer si vous vous appelez Halaster. » La salle contient les éléments suivants :

Mobilier. Il y a un lit poussiéreux avec sa tête de lit contre le mur nord. Un coffre de bois verrouillé est posé au pied du lit (voir « Coffre piégé » plus loin). Des piles de vieux livres moisis sont posées sur un bureau dans le coin sud-est (voir « Trésor » plus loin).
Cercle d'invocation. Un vieux tapis sur lequel sont tissés des symboles magiques est étendu au milieu du sol (sous le tapis, un cercle d'invocation de 3 mètres de diamètre partiellement effacé est peint sur le sol de pierre).

Ce cercle émet une aura de magie d'abjuration lorsqu'on l'observe avec un sort de *détection de la magie*, mais trois de ses glyphes d'activation sont effacés. Un personnage qui examine le cercle et réussit un test d'Intelligence (Arcanes ou Investigation) DD 15 peut, en 1d10 minutes, recomposer le cercle et redessiner les glyphes manquants avec du sang ou de la peinture.

Si le cercle est reconstitué, il convoque immédiatement Kalabash (**mage** humain calishite, CM). Kalabash apparaît au milieu du cercle et attaque toutes les créatures dans son champ de vision. Il est saoul et souffre des effets de l'état empoisonné jusqu'à ce qu'il dessaoule ou que l'état disparaisse avec un sort de *restauration inférieure* ou une magie similaire. Si quelqu'un efface une partie du cercle recomposé,Kalabash est immédiatement renvoyé dans sa dimension de poche.

Le seul objet de valeur que possède Kalabash est son grimoire qui contient tous les sorts qu'il a préparés. Il possède également une outre à vin vide.

Coffre piégé. Le coffre de bois est particulièrement résistant et un piège magique protège sa serrure en acier. Pour crocheter la serrure, un personnage doit utiliser des outils de voleur et réussir un test de Dextérité DD 15. En cas d'échec, ou si quelqu'un tente de briser ou de fracasser la serrure, le mécanisme projette un petit éclair foudroyant qui inflige 10 (3d6) dégâts de foudre à la créature qui tente de crocheter la serrure ou de forcer l'ouverture du coffre (pas de jet de sauvegarde). Le coffre ne contient qu'une note sur laquelle est écrit en commun : « Fonds de pension. Ne les dépense pas pour t'acheter de la bière, Kalabash ! »

Trésor. Vingt vieux livres sont posés sur le bureau. Chaque livre est vierge et peut être vendu 10 po.

3. Le pantin d'Halaster

Les deux portes de cette salle sont difficiles à ouvrir car des meubles ont été empilés contre elles de l'autre côté. On peut forcer l'ouverture de ces portes en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15. La pièce contient les éléments suivants, en plus de ces barricades rudimentaires :

Automate. Un pantin animé grandeur nature d'Halaster Blackcloak travaille dur sur une expérience. Le pantin est principalement composé de bois et de tissu, avec une cape grise en mauvais état qui recouvre ses épaules. Plusieurs dizaines d'yeux en tissu sont cousus sur la cape.
Table. Le pantin est penché sur une table de pierre recouverte d'ustensiles alchimiques poussiéreux et de fioles remplies de diverses substances solides et liquides, mais rien de précieux ou dangereux.

Le pantin réagit aux mouvements effectués à 6 mètres ou moins de lui et menace les créatures qui approchent en criant avec la voix d'Halaster : « Terrible et douloureuse mort magique ! Boules de feu et éclairs ! Partez ! » Il parle et comprend le commun, mais ses menaces ne sont pas réelles et il souhaite simplement continuer son « travail » sans être dérangé. Si on lui demande sur quoi il travaille, il crie « La magie ! » et glousse. Un personnage qui observe le pantin et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 peut affirmer qu'il ne fait que mélanger des substances inoffensives en murmurant un charabia incompréhensible.

Le pantin est une créature artificielle de taille Moyenne avec une CA de 10, 8 points de vie, une vitesse de déplacement au sol de 6 mètres, une immunité contre les dégâts de poison et psychiques et des valeurs de caractéristique de 10. On ne peut pas le charmer ou le terroriser et il ne peut pas souffrir d'épuisement. Il parle et comprend le commun, il n'a pas d'attaques et tombe en morceaux si son nombre de points de vie est réduit à 0 ou s'il est victime d'une *dissipation de la magie* réussie (DD 15). Une flasque de feu grégeois est cachée à l'intérieur du pantin. Elle explose et enflamme le pantin quand celui-ci tombe en morceaux. Le feu grégeois ne brûle pas les créatures à proximité.

Si le pantin est détruit, la voix d'Halaster résonne par magie et dit ceci : « Mince ! Maintenant, qui va trouver le remède à la fièvre répugnante ?! » avant que le silence ne retombe.

4. Le campement abandonné

La Guilde de Xanathar avait établi un campement de base ici mais elle a été forcée de l'abandonner suite à l'affrontement contre les Fiers compagnons de Daggerford.

Des provisions pourries et les restes d'un feu jonchent le sol de cette salle. Trois cadavres de gobelours et un autre de dévoreur d'intellect sont entassés dans le coin nord-est. Une fouille des cadavres permet de trouver un morceau de parchemin sur lequel est écrit le message suivant en commun : « Autant que d'étoiles dans le ciel. » C'est le mot de passe qui permet d'entrer en toute sécurité dans l'avant-poste de la Guilde de Xanathar dans la zone 9.

5. Le portail-voûte menant à la strate 4

Cette salle poussiéreuse est dissimulée derrière une porte secrète modifiée pour ressembler à une section de mur simple.

Une voûte de pierre, sur laquelle sont gravées des pièces en train de tomber, est incrustée au centre du mur nord de la salle. Il y a une minuscule fente dans la clef de voûte du portail. C'est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12), et ses règles sont les suivantes :

- Insérer une pièce d'or dans la fente sur la clef de voûte provoque la disparition de la pièce et l'ouverture du portail pendant 1 minute. Les pièces insérées ensuite disparaissent sans ouvrir le portail.
- Les personnages doivent être de niveau 8 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 11c de la quatrième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

6. La musique au bout du tunnel

Une mélodie envoûtante jouée au clavecin résonne dans le couloir qui débouche dans cette pièce. La salle contient les éléments suivants :

Clavecin. Un clavecin entièrement composé d'os, avec des os de doigt d'humain, de nain, d'ogre et de halfelin en guise de touches, est posé au milieu de la salle. Une musique déprimante en émane.

Gravure. Une simple mesure de notes de musique est gravée sur le mur nord. Elle est difficilement déchiffrable car elle est presque effacée.

Le clavecin d'os est enchanté pour jouer tout seul mais il s'arrête quand une créature vivante approche à 3 mètres ou moins de lui. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'invocation autour du clavecin et une aura moins importante de magie de nécromancie qui émane de quelque chose situé à l'intérieur.

Un personnage qui maîtrise un instrument de musique peut jouer correctement sur le clavecin d'os la mélodie gravée sur le mur, sinon il faut faire un test d'Intelligence (Représentation) DD 20. S'il est réussi, un crâne décoratif se décroche au-dessus des touches, ce qui révèle le trésor (voir « Trésor » plus loin). S'il est raté, le joueur doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. S'il est raté, le musicien subit 22 (4d10) dégâts nécrotiques et la chair de ses mains est rongée pour ne laisser que des mains squelettiques (mais toujours utilisables) aux os blanchis.

Trésor. Un *parchemin magique* de *relever les morts* est caché à l'intérieur du clavecin. Si quelqu'un joue correctement les notes de musique, le compartiment secret contenant le parchemin s'ouvre, mais si l'on détruit le clavecin ou l'ouvre de force,le parchemin est endommagé et ne peut plus être utilisé.

7. Des découvertes foudroyantes

Plusieurs salles qui servaient autrefois à stocker du matériel de minage et du minerai de cuivre sont à présent converties en laboratoires dédiés à des expériences sur l'électricité et la nécromancie. Trenzia, l'une des nouvelles apprenties d'Halaster, mène ses recherches ici.

7a. L'atelier de Trenzia

Cet atelier bien entretenu empeste l'ozone et la chair en putréfaction. D'étranges instruments métalliques conçus pour mesurer l'électricité sont posés sur des tables, parmi plusieurs morceaux de parchemin épars sur lesquels sont notés plusieurs termes tels que « taux de décomposition » et « accumulation de charge ».

Carnet de bord. Une fouille minutieuse de la salle permet de trouver un papier arraché du carnet de bord de Trenzia. Dessus est écrit : « Jour 1 : Halaster m'a confié cette mine de cuivre abandonnée dans les salles Arcaniques. J'ai enfin pu rassembler les composantes nécessaires pour mes expériences. » Le reste du texte est entaché et illisible.

7b. Les tonneaux des goules

Tonneaux. Douze tonneaux de bois scellés poussiéreux sont posés le long des murs. Trois sont vides, trois autres contiennent des morceaux de minerai de cuivre de la taille d'un poing (le cuivre que contient chaque tonneau vaut 50 po) et une **goule** est recroquevillée dans chacun des six derniers. La moindre manipulation de ces tonneaux pousse les six goules à en surgir pour attaquer.

Hamac. Un hamac plein de couvertures est suspendu à des crochets fixés dans le mur nord (voir « Carnet de bord » plus loin).

Porte plaquée de cuivre. Il y a une porte plaquée de cuivre dans le coin sud-est.

Elle est reliée au réseau foudroyant de la zone 7c. La porte émet un léger bourdonnement quand on s'en rapproche, sauf si les créatures dans la zone 7c ont été détruites. Une créature qui touche la porte qui bourdonne doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ; elle subit 10 (3d6) dégâts de foudre sur un échec et moitié moins sur une réussite. Une créature qui porte une armure métallique est désavantagée lors de ce jet de sauvegarde.

Carnet de bord. Une autre page du carnet de bord de Trenzia s'est glissée dans les plis des couvertures moisies du hamac. Voici la seule partie lisible : « Jour 3. Je ne fais plus confiance aux autres apprentis. Ils considèrent ceci comme du mysticisme mais c'est bel et bien de la science ! Je ne supporte plus leurs incantations et leurs marmonnements. Si l'un d'eux tente à nouveau de s'introduire dans mon laboratoire, il aura une surprise véritablement foudroyante ! »

7c. Le laboratoire de Trenzia

Trenzia a fait de ce laboratoire un gigantesque piège foudroyant et s'est sacrifiée en le construisant.

Plaques de cuivre. Le sol est recouvert de plaques de cuivre.

Crâne foudroyant. Le crâne métallisé d'une demi-elfe (Trenzia) flotte dans la pièce, en émettant des crépitements lorsqu'il électrifie le sol avec des rayons de foudre (voir « Trenzia » plus loin).

Golem. Un **golem de chair** se tient au milieu de la salle, parmi des tables détruites, des éclats de verre et du matériel de minage rouillé.

Toboggan. Un toboggan de 1,50 mètre de large et de haut dans le coin sud-est descend de 6 mètres en tournant vers la zone 13a (il y a plein de prises pour les pieds et les mains dans le toboggan. Aucun test de caractéristique n'est nécessaire pour le descendre).

Trenzia. Après avoir sombré dans la folie à cause de ses expériences scientifiques et nécromantiques, Trenzia a convaincu Halaster de la transformer en **crânefeu**, avec ces modifications :

- Le crâne bénéficie d'une résistance aux dégâts de feu et d'une immunité contre les dégâts de foudre.
- Il a préparé le sort *éclair* à la place de *boule de feu*.
- Remplacez son attaque rayon de feu par l'attaque rayon de foudre qui inflige des dégâts de foudre à la place de ceux de feu.

Lors de chacun de ses tours, le crâne utilise son action pour électrifier le sol de plaques de cuivre avec ses rayons de foudre. Le sol reste électrifié jusqu'au début de son prochain tour. Lorsque le sol est électrifié, les créatures qui marchent sur les plaques de cuivre ou commencent leur tour en contact avec elles subissent chacune 10 (3d6) dégâts de foudre. Au lieu de subir des dégâts, le golem de chair récupère 10 points de vie dès qu'il commence son tour sur le sol électrifié.

Si le crâne est détruit et se reconstitue ensuite (voir le trait reconstitution du crânefeu), il électrifie de nouveau le sol et défend cette salle, avec ou sans le golem.

Golem de chair. Le golem de chair a pour instructions de tuer tous les intrus et de ne jamais quitter la salle. Il suit ces instructions et obéit aux ordres du crâne jusqu'à ce qu'il devienne fou furieux. Si le golem attaque le crâne de Trenzia lorsqu'il est fou furieux, le crâne utilise sa

prochaine action pour tenter de le calmer. Lorsqu'il tente de calmer le golem, le crâne ne peut pas électrifier le sol.

7d. Tristes mines

Trois **blêmes** s'apprêtent à attaquer, tapies derrière la porte ouvrant sur cette pièce.

Cette pièce contient les vestiges d'une opération de minage. Des pioches et des marteaux sont éparpillés par terre, ainsi que les os rongés, la robe noire en lambeaux et la paire de bottes en caoutchouc d'une magicienne demi-elfe. Le crâne de la demi-elfe brille par son absence (les os et les vêtements étaient ceux de Trenzia. Halaster a donné son cadavre en pâture aux blêmes).

7e. Le filon de cuivre

Filon de cuivre. Un épais filon de minerai de cuivre court tout le long d'une partie de roche exposée derrière la maçonnerie.

Papier. Il y a un morceau de papier par terre.

C'est une autre page déchirée du carnet de bord de Trenzia sur laquelle est écrit ceci : « Jour 10. Avec la foudre et du fil de cuivre, j'ai créé une meute de goules. Hal n'a pas été impressionné. Il dit que je ne suis pas prête pour l'Essence de la magie et ses secrets magiques. Je vais lui montrer. Son golem de chair m'a donné l'idée d'un piège plus vicieux que tout ce à quoi Hal pourrait penser. La foudre – existe-t-il quelque chose qu'elle ne puisse pas faire ? »

8. Le corridor aux fresques

Des fresques sur les murs de cette intersection de quatre couloirs représentent des nains d'écu au travail. Les images bougent par magie. Les nains font rouler des tonneaux puis les empilent, taillent des blocs de pierre, boivent dans des chopes de pierre, etc. Quand les personnages empruntent chacun des couloirs, les nains leur font au revoir de la main et un clin d'œil pour certains. Ces fresques animées sont inoffensives.

9. Le poste de garde d'Yeux d'araignée

La Guilde de Xanathar a investi ce secteur du donjon. Shunn Shurreth, un exilé drow apprécié du seigneur du crime tyrannœil, commande les forces postées ici.

9a. Le couloir piégé

Gobelours. Deux **gobelours** montent la garde à l'extrémité est de ce long couloir, là où sa largeur se rétrécit à 3 mètres.

Pièges à fléchettes. Le mur nord dissimule cinq pièges à fléchettes empoisonnées qui se déclenchent par le biais de plaques de pression cachées dans le sol aux endroits indiqués par un P sur la carte 2.

Les gobelours, Bolgus et Bulkar, désarment les pièges à fléchettes empoisonnées quand arrivent des membres de la Guilde de Xanathar. Quand des créatures inconnues arrivent de l'ouest, Bolgus leur crie de s'arrêter et Bulkar leur demande : « Combien d'yeux a Xanathar ? » La réponse correcte est « Autant que d'étoiles dans le ciel. » Si quelqu'un leur répond un mauvais mot de passe, les gobelours les invitent à avancer mais ne désarment pas les pièges.

Si les personnages arrivent depuis la zone 9b sans une escorte de la Guilde de Xanathar, les gobelours les attaquent.

Pièges à fléchettes. Les cinq pièges à fléchettes empoisonnées sont fichés dans le mur au nord des plaques de pression. Un personnage qui fouille le couloir à la recherche de pièges et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 repère la plaque de pression la plus proche et les trous dans le mur nord d'où sortent les fléchettes.

Quatre fléchettes sont propulsées hors du mur nord quand un poids supérieur à 10 kilos est placé sur une plaque de pression. Chaque fléchette effectue une attaque à distance (+8 pour toucher) contre une cible aléatoire au-dessus de la plaque de pression. En cas d'attaque réussie, une fléchette inflige 2 (1d4) dégâts perforants et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison sur un échec, sinon la moitié. Chaque piège peut se déclencher trois fois avant épuisement de sa réserve de fléchettes.

Levier dissimulé. Un levier, dissimulé derrière un faux bloc de pierre près de l'endroit où se tiennent les gobelours, permet d'armer et de désarmer les pièges à fléchettes empoisonnées. Un personnage qui fouille la zone trouve le faux bloc de pierre et le levier s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15.

9b. Le gang de Shunn

Lanternes. Des lanternes à huile usées sont posées sur des blocs de pierre écroulés et illuminent cette salle partiellement effondrée.

Mobilier. Des caisses, des tonneaux et sept lits de camp en bois sont posés contre les murs.

Guilde de Xanathar. Sept membres de la Guilde de Xanathar (**malfrats** humains, NM) et leur chef, Shunn « Yeux d'araignée » Shurreth (voir « Shunn Shurreth » plus loin), sont rassemblés autour d'un feu de camp au milieu de la salle. Deux **dévoreurs d'intellect** ont pris place dans le crâne de deux des membres de la Guilde de Xanathar. Les créatures utilisent leur trait détection des consciences pour détecter par télépathie les créatures intelligentes en approche.

Shunn et ses malfrats ne peuvent pas être surpris si les dévoreurs d'intellect perçoivent des intrus en approche. Un dévoreur d'intellect tente de trouver un autre hôte si celui qui l'abrite est tué.

Shunn Shurreth. Une prêtresse drow de Lolth a maudit et exilé Shunn car il lui a déplu. La malédiction l'a partiellement transformé en araignée, en lui conférant huit yeux rouges d'arachnide, une gueule pleine de crocs et des touffes de poils noirs sur ses membres élancés. Un sort de *lever une malédiction* ou de *restauration supérieure* permet à Shunn de retrouver sa forme naturelle, mais il ne veut pas que sa malédiction soit levée. Son apparence effroyable suscite la peur chez ses compagnons d'armes et lui a permis de gagner les faveurs de Xanathar. Shunn pense que le fait de retrouver sa forme normale pourrait réduire son influence sur son gang et son statut dans la Guilde de Xanathar.

Shunn est un **guerrier d'élite drow** avec les modifications suivantes :

- Shunn est d'alignement loyal mauvais.
- Grâce à sa malédiction qui lui confère des aptitudes d'araignée, il peut escalader les surfaces difficiles et même marcher au plafond, et ce, sans faire de test de caractéristique.

Shunn se meut et discute avec une grâce surnaturelle. Il préfère la diplomatie à la violence lorsqu'il a affaire à des aventuriers. Si les personnages semblent intéressés par une trêve, Shunn leur propose 50 po s'ils trouvent les rats-garous qui dérangent son gang et lui rapportent la clef de pierre qu'ils ont volée. Le gang de Shunn a trouvé la clef de pierre dans cette strate d'Undermountain et le drow est toujours à la recherche de la serrure correspondante.

Si lui ou ses malfrats sont attaqués, Shunn Shurreth appelle les gobelours de la zone 9d en renfort. Lors d'un conflit, Shunn cherche à capturer ses ennemis pour les emmener à Skullport en guise de trophées. Une fois là-bas, les prisonniers sont transportés jusqu'à l'île du Crâne et laissés entre les mains du commandant Sundeth (voir « Skullport », page 303).

Provisions. Les tonneaux et les caisses contiennent suffisamment d'eau et de nourriture séchée pour subvenir aux besoins d'une unique personne pendant 600 jours ou de l'ensemble du gang de Shunn pendant 30 jours.

Trésor. Les malfrats portent sur eux un total de 14 po. Shunn porte une corde noire autour du cou, à laquelle est accrochée une clef en argent (5 po) qui permet d'ouvrir le coffre cerclé d'argent dans la zone 9c.

9c. Le trésor du gang

Tonneaux. Des râteliers de pierre le long des murs contiennent des tonneaux si vermoulus et anciens qu'ils tombent en morceaux si on tente de les manipuler (la bière et l'eau qu'ils contenaient se sont évaporées depuis longtemps).

Table et coffre. Une grande table de pierre au milieu de la pièce est tapissée de toiles d'araignée. Un coffre de bois cerclé d'argent est posé dessus.

Trésor. Une serrure ferme le coffre. La clef d'argent de Shunn Shurreth permet de l'ouvrir. La serrure peut aussi être crochetée à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15. Le coffre contient 100 po que Shunn utilise pour rémunérer les membres de son gang.

9d. La chambrée des gobelours

Dix **gobelours** dorment à même le sol poussiéreux de cette salle. Ils partent vers la zone 9b dès qu'ils entendent de l'agitation là-bas.

10. Le temple vaseux

Ces quatre salles forment un temple voué à l'eau et aux vases. Toutes les portes qui ouvrent sur ces salles sont ornées de symboles liés à l'eau et chaque porte est hermétique une fois fermée.

10a. Un crâne dans le cube

Propre. Cette pièce de 9 mètres de haut est propre. Il n'y a aucune trace de poussière ni aucun débris.

Fresques. Des fresques, représentant d'horribles cités cyclopéennes de pierre noire immergées dans des mers aux eaux tumultueuses, sont gravées sur les murs.

Vase géante. Un **cube gélatineux** de 9 mètres d'arête est enfermé dans cette pièce. Le monstre se trouve dans le coin nord-est quand les personnages arrivent ici pour la première fois. Un crâne nain dans une gangue de verre flotte au milieu de la salle. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 peut affirmer que le crâne ne lévite pas mais qu'il est en suspension dans un énorme cube gélatineux.

Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour du crâne qui était celui d'un duergar. Halaster a fait en sorte que le pouvoir magique des duergars qui leur permet de s'agrandir soit conservé à l'intérieur du crâne. Le crâne peut à présent agrandir le cube gélatineux et la gangue de verre le protège contre l'acide digestif du cube. Extraire le crâne du cube gélatineux provoque le rétrécissement du cube qui retrouve alors sa taille normale (3 mètres d'arête). Le crâne n'a aucune propriété magique autre que sa capacité à agrandir des cubes gélatineux (et éventuellement d'autres vases, si vous le souhaitez).

Une fois agrandi par le crâne duergar, le cube gélatineux a les statistiques modifiées suivantes :

- Sa taille est Gigantesque et il peut contenir en même temps jusqu'à neuf créatures de Grande taille ou jusqu'à trente-six créatures de taille Moyenne ou plus petite.
- Il peut faire jusqu'à quatre attaques avec ses pseudopodes lors de son tour, et il est avantagé lors de ses tests et de ses jets de sauvegarde de Force.
- Quand le cube retrouve sa taille normale, les créatures qu'il ne peut plus contenir sont expulsées dans des emplacements inoccupés autour de lui.

10b. La salle inondée

680 mètres cubes d'eau de mer, créée par l'incantation d'un sort qui s'est mal déroulée, remplissent ce laboratoire au plafond de 6 mètres. L'eau se déverse dans la zone 10a si la porte est ouverte. Les créatures à 6 mètres ou moins de la porte ouverte sont emportées par le déferlement et doivent chacune faire un jet de sauvegarde de Force DD 12. Une créature qui rate ce jet tombe à terre et subit 5 (1d10) dégâts contondants.

Une fois l'eau déversée, elle se répand dans les deux salles sur une hauteur d'un centimètre environ. Le cadavre en putréfaction d'un magicien humain vêtu d'une robe verte et violette est emporté vers la zone 10a par le déferlement d'eau. C'est tout ce qu'il reste de Salamanth, l'un des apprentis d'Halaster les plus imprudents.

Trésor. En fouillant la pièce, on trouve des tables renversées, des livres trempés et détruits par l'eau de mer et une baguette de verre (le focaliseur arcanique du magicien mort) qui vaut 25 po.

10c. L'autel de Juiblex

Autel factice. Un autel de roche calcaire est posé au milieu de cette salle de 6 mètres de haut. Dessus se trouve un tas d'or qui donne l'impression d'avoir été déversé sur l'autel une fois fondu et laissé tel quel en refroidissant et en durcissant (le tas d'or est une **gelée ocre** d'une couleur inhabituelle immobilisée dans un champ de stase magique).

Mur sculpté. Des moisissures noires s'écoulent d'yeux ouverts et de gueules béantes sculptées dans les murs (ces sculptures représentent le seigneur démon Juiblex qui dévore tout. Elles sont effrayantes mais inoffensives).

Un examen attentif de l'autel permet de remarquer une inscription en abyssal qui dit ceci : « La chair donnée de bon gré peut alimenter notre faim éternelle. » Un personnage qui inspecte le « tas d'or » peut confirmer sa véritable nature en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 12. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour de la gelée ocre, suggérant ainsi la présence du champ de stase.

Le champ de stase immobilise la gelée mais la rend également complètement insensible aux dégâts. Cette magie se dissipe quand elle entre en contact avec de la chair ou si elle est la cible d'une *dissipation de la magie* réussie (DD 17). La gelée ocre attaque dès la dissipation de sa stase.

10d. Salle effondrée

Cette salle est partiellement effondrée mais des créatures ont creusé des tunnels dans les gravats qui permettent d'atteindre d'autres couloirs du donjon au sud et à l'est. Le sol est recouvert de poussière et de gravats mais la salle ne contient rien d'intéressant.

11. L'antre de Midna

Une apprentie d'Halaster s'est approprié ce secteur il y a plusieurs siècles pour établir son propre espace de travail et exploiter sa maîtrise du sort *serviteur invisible* pour créer plusieurs assistants invisibles. Même après son décès, ses serviteurs invisibles sont restés et attendent son retour. Midna Tauberth, l'une des Fiers compagnons de Daggerford, s'est récemment infiltrée dans cette zone et l'utilise pour s'y reposer.

11a. Le couloir de la dégénérescence

Des images de magiciens sombrant dans la folie et transformés en nothics sont peintes sur les murs de ce couloir. Une image particulièrement frappante montre de larges rayons de lumière verte surgir d'un grimoire et transformer un magicien en babélien.

11b. La maîtresse de l'invisible

La lumière vacillante créée par des sorts de *flamme éternelle* se répand dans cette salle et jusque dans le couloir attenant. Cette salle au plafond en voûte de 4,50 mètres de haut contient les éléments suivants :

Lumière. Des supports de torche sur pied, sur lesquels ont été lancés des sorts de *flamme éternelle*, sont posés aux quatre coins de la salle.

Midna. Midna Tauberth (**ecclésiastique** humaine de Shar, NM) se détend dans l'un des sièges très confortables au milieu de la salle, servie par neuf **serviteurs invisibles vivants** (voir l'annexe A). Elle porte deux symboles sacrés autour du cou : le premier a la forme d'une pièce d'or (le symbole de Waukyne, la déesse du commerce), l'autre est un disque noir au contour violet (le symbole de Shar, déesse des ténèbres et de la perte).

Mobilier. Des rayonnages vides et des bureaux sont posés le long des murs. Une longue table de banquet, sur laquelle sont posées des préparations culinaires dans des plats de cuivre et des pichets de cuivre remplis à ras bord de vin, longe le mur sud. Un portrait d'Halaster tout sourire est accroché au-dessus de la table.

Chaque jour à l'aube, la nourriture des plats et le vin des pichets sont renouvelés grâce à la magie d'Halaster. L'effet génère suffisamment de nourriture et de vin pour douze personnes. La magie persiste tant que la table reste dans cette salle et qu'il y a de la vaisselle et des récipients pour contenir la nourriture et le vin.

Midna Tauberth. Midna ne souhaite pas partager avec d'autres son antre récemment découvert. Elle conseille aux personnages de partir s'ils ne veulent pas essuyer la colère de ses serviteurs invisibles. S'ils ne partent pas de suite, elle ordonne aux serviteurs de les frapper jusqu'à ce qu'ils perdent connaissance. Si les serviteurs semblent perdre le combat, elle leur ordonne d'arrêter et, par instinct de survie, s'excuse pour cette violence inutile en autorisant les nouveaux venus à prendre de la nourriture et du vin sur la table.

Si Halleth le revenant (voir strate 1, zone 37) est présent, il tente de tuer Midna et de récupérer son symbole sacré de Waukyne. Midna l'a volé sur le cadavre d'Halleth et recule devant le revenant qu'il est devenu, en ordonnant aux serviteurs invisibles vivants de la protéger. Si Midna est tuée et que Halleth récupère le symbole sacré de Waukyne, le désir de vengeance du revenant est assouvi, et lui et le symbole sacré tombent en poussière.

Serviteurs invisibles vivants. Les serviteurs invisibles obéissent aux ordres de Midna car elle leur rappelle leur créateur. Ils suivent Midna et peuvent sortir de la salle pour satisfaire ses besoins. Midna ne peut pas distinguer un serviteur d'un autre, ce qui signifie que tous les serviteurs obéissent à ses ordres dès qu'elle les prononce. Elle ne peut pas donner un ordre à un seul serviteur en empêchant les autres d'accomplir la même tâche.

Trésor. Le symbole sacré de Shar que porte Midna est un petit disque d'obsidienne sur une chaîne en argent. Le symbole sacré de Waukyne est un petit disque d'or sur lequel est gravé le visage de profil de la déesse. Chaque symbole sacré vaut 25 po.

Le portrait souriant d'Halaster fait 1 mètre de large et 1,50 mètre de haut. Il n'a aucune propriété magique mais vaut tout de même 25 po, malgré la difficulté pour le transporter.

12. Des outils nains

Des tables et des rayonnages de pierre croulants, sur lesquels sont posés des enclumes, des pierres à aiguiser, des pinces, des marteaux, des burins et autres outils nains résistants, sont alignés contre les murs de ces couloirs.

Le portail-voûte menant à la strate 5

Un portail-voûte est inséré dans le mur au fond du couloir qui s'étend vers l'ouest (voir « Les portails », page 12). Une inspection minutieuse permet de remarquer l'image d'un arbre mort gravée sur la clef de voûte. Voici les règles de ce portail :

- Toucher la voûte avec une brindille ou une branche morte provoque l'ouverture du portail pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 8 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui franchit le portail arrive dans la zone 3b de la cinquième strate, dans l'emplacement inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

13. Les apprentis mutants

Cette partie du donjon était autrefois une mine de mithral naine, mais elle est à présent occupée par des apprentis dont les tentatives pour percer les secrets de la Toile les ont transformés en babéliens et en nothics.

13a. L'autel de Dumathoin

Babélien. Un **babélien** rôde dans le couloir et attaque toutes les créatures dans son champ de vision.

Matériel. Des chariots de mine renversés et du matériel de minage abandonné sont disséminés sur le sol.

Autel. Un autel de pierre rouge maculé de petites empreintes de mains crasseuses est posé dans l'alcôve nord.

L'autel est un bloc effilé de pierre rouge foncé, d'un mètre de haut et de 250 kilos, sur lequel sont gravées, en nain, des prières en l'honneur de Dumathoin, le Gardien des secrets sous la Montagne. Des empreintes de mains graisseuses maculent l'autel, ce que tout nain devrait considérer comme un blasphème. Les personnages qui prennent le temps de le nettoyer gagnent le bienfait magique suivant : pendant 24 heures, toutes les portes secrètes sont, pour eux, clairement visibles. Un personnage qui profane volontairement l'autel puis le nettoie ne gagne pas ce bienfait (les dieux nains ne sont pas très cléments).

Trésor. Il y a quatre morceaux de minerai de mithral sous l'un des chariots renversés. Chacun vaut 25 po et pèse 5 kilos.

13b. Le mur de rouille et d'os

Un mur scinde cette pièce en deux. Il est composé de squelettes de hobgobelins et d'armures rouillées, haut de 2,40 mètres et épais de 60 centimètres, avec un vide de 60 centimètres entre le sommet du mur et le plafond. Une créature Très Petite peut se faufiler à travers les petits interstices du mur. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12 pour escalader le mur et passer de l'autre côté. On peut aussi facilement le défoncer ou le renverser mais cette façon de procéder fait beaucoup de bruits et attire l'attention des nothics de la zone 13e.

13c–13d Les toilettes vides

Il y a une pompe à eau rouillée et inutilisable, des lavabos et des toilettes en pierre, séparés par de fines cloisons d'ardoise, dans chacune de ces pièces.

13e. « Nothic en vue ! »

Un sort de *verrou magique* a été lancé sur la porte ouest. Le mage drow Rizzeryl (voir la zone 14) peut ouvrir cette porte. Les autres créatures doivent forcer son ouverture en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

Nothics. Quatre **nothics** rôdent ici (voir plus loin).
Matériel. Des rayonnages de pierre bas le long des murs sont remplis de paires de bottes naines en piteux état. Au-dessus, des casques nains rouillés et des lunettes de sécurité poussiéreuses aux lanières de cuir déchirées sont pendus à des crochets.

Les nothics sont fous et attaquent la plupart des créatures qu'ils croisent. Cependant, on peut facilement et rapidement les intimider en faisant de la magie. Dès qu'ils se rendent compte qu'ils sont en présence d'un ou plusieurs lanceurs de sorts, ils deviennent un peu plus coopératifs. Ils savent que plusieurs rats qui marchent sur deux pattes sont terrés de l'autre côté de la porte ouest et que leur maître est « un magicien elfe à la peau violette, aux yeux rouges et aux cheveux blancs ».

13f. La mine des babéliens

Les murs dans ce secteur partiellement effondré du donjon contiennent des filons de cuivre clairement visibles. Trois **babéliens** sont rassemblés ici et commencent à produire leur charabia dès l'approche de créatures. Ils combattent jusqu'à la mort.

13g. Le bon filon

Les personnages entendent des bruits de combat lorsqu'ils sont dans le couloir qui aboutit dans cette salle de 3 mètres de haut partiellement effondrée qui contient les éléments suivants :

Lumière. La seule source de lumière est une lanterne allumée, posée par terre au milieu de la salle.
Matériel. Des chariots de mine disséminés dans la salle contiennent une importante quantité de minerai de cuivre scintillant.
Bataille. Un guerrier blessé du nom de Rex le Marteau (**champion** humain illuskien, LM avec 22 points de vie seulement ; voir l'annexe A) est acculé dans le coin sud-est de la salle, harcelé par un féroce **mezzoloth** et deux **nothics**. Trois cadavres de nothics (tués par Rex) sont affalés par terre à proximité.

C'est Halaster qui a convoqué le mezzoloth et l'a lié à Undermountain. Il a pour ordre d'empêcher les intrus de piller le donjon. Il transmet ses ordres par télépathie aux nothics qui lui obéissent par peur.

Rex le Marteau. Rex est le fondateur et le chef du groupe d'aventuriers malfaisants appelé les Fiers compagnons de Daggerford. Malgré les rumeurs sur les dangers d'Undermountain, Rex pensait (en constatant la réussite de Durnan et d'autres explorateurs doués) que les Fiers compagnons allaient faire fi des monstres de ce donjon. Eh bien, il avait tort. Comme la plupart des groupes de crapules, les Fiers compagnons ont manqué de cohésion. Fatigué des disputes de ses compagnons, Rex s'est séparé du reste du groupe pour continuer seul. Il fouillait cette pièce en quête de butin quand le mezzoloth et les nothics sont arrivés dans son dos en lui coupant toute retraite.

Si les personnages lui viennent en aide, Rex exprime sa gratitude avant de sortir une potion de soins de son sac-à-dos pour la boire au plus vite (voir « Trésor » plus loin). En apparence, il semble aimable, sûr de lui et impatient de découvrir les secrets d'Undermountain. Il est ravi de se joindre au groupe contre une part égale du butin découvert. Toutefois, dès qu'il est de nouveau en pleine santé (ou presque), Rex tombe le masque de l'homme courtois et tente d'intimider les personnages pour qu'ils lui obéissent, en réprimandant et en menaçant ceux qui lui tiennent tête. Les tentatives d'intimidation sont de plus en plus violentes jusqu'à ce que les aventuriers le chassent de force ou que les membres du groupe se séparent.

Trésor. Le sac à dos de Rex se trouve près de l'un des chariots de mine. Il contient une épée courte en argent, un rouleau de corde en chanvre de 9 mètres, 2 jours de rations, une flasque d'huile, une bourse contenant 13 po et une *potion de soins*. La lanterne à huile au milieu de la salle est également à Rex.

Les chariots de mine contiennent plus de mille gros éclats de minerai de cuivre. Chacun pèse 5 kilos et vaut 1 po. Les chariots sont si anciens qu'ils ne sont plus utilisables, avec leurs essieux tordus et rouillés

14. La base de résistance

Le mage drow Rizzeryl, son sbire quasit convoqué et huit rats-garous ont investi ces deux salles. Rizzeryl et les rats-garous sont de fidèles alliés, pour l'instant du moins.

Rizzeryl travaille pour deux groupes : la maison Auvryndar, un clan de drows mineur originaire de Menzoberranzan qui consolide lentement et en secret son pouvoir à Undermountain, et le Zhentarim qui tente de chasser de Skullport la Guilde de Xanathar. Ses liens avec le Réseau noir ont fait de Rizzeryl un ennemi de la Guilde de Xanathar qui contrôle actuellement Skullport et tente de s'approprier les premières strates d'Undermountain.

Rizzeryl a commencé à harceler les forces de la Guilde de Xanathar dans cette strate, avec l'aide de la bande de rats-garous venus de Skullport. Le magicien drow et les rats-garous ne cherchent pas querelle aux aventuriers tant que ces derniers les laissent tranquilles.

14a. Le repaire de Rizzeryl

Le versant extérieur de la porte de cette salle est orné d'une peinture représentant une mante obscure qui plonge sur un nain peu méfiant en train d'admirer une gemme scintillante. Un sort de *verrou magique* a été lancé sur la port. Le mage drow Rizzeryl et sa bande de rats-garous peuvent ouvrir cette porte, mais les autres créatures doivent forcer son ouverture à l'aide de la magie ou en réussissant un test de Force (Athéltisme) DD 25.

La salle contient les éléments suivants :

Drow. Le **mage drow** Rizzeryl est assis sur un siège dans le coin sud-ouest et se repose, plongé dans une transe. S'il entend quelqu'un entrer par la porte est, il se lance *invisibilité supérieure*.

Table. Une carte composée de diverses pierres assemblées pour former des murs et des portes (voir « Carte sur la table » plus loin).

Rizzeryl aime être invisible quand il entame une conversation avec des intrus dans l'espoir qu'ils divulguent leurs intentions. Les bruits produits ici alertent les rats-garous de la zone 14b qui restent cachés jusqu'à ce que le drow requiert leur intervention.

Rizzeryl est prêt à récompenser les aventuriers s'ils détruisent les avant-postes de la Guilde de Xanathar dans cette strate (zones 9 et 20) et reviennent avec la tête de leurs deux chefs portant, dit-il, les noms de Nadia l'Inflexible et Shunn Shurreth. Rizzeryl ne révèle rien de la nature de la récompense et dit simplement qu'elle facilitera leur exploration d'Undermountain. Si les personnages lui rapportent les têtes de Nadia et de Shunn, Rizzeryl leur donne une clef de pierre cachée dans cette salle (voir « Compartiment secret » plus loin). Si les personnages l'attaquent, Rizzeryl appelle les rats-garous pour qu'ils le défendent pendant qu'il convoque un **quasit**. Si les aventuriers défont ces forces, Rizzeryl leur propose la clef de pierre contre la vie sauve.

Rizzeryl connaît le chemin menant à Skullport à travers la troisième strate et peut divulguer cette information à des aventuriers amicaux qui l'ont aidé. Il ne révèle rien de son allégeance à la maison Auvryndar. Il révélera, cependant, son allégeance au Zhentarim si un personnage au moins se décrit comme un membre de cette faction. S'ils ont besoin d'aide, Rizzeryl invite les personnages à rencontrer Bosskyn Gorrb, un tieffelin du Réseau noir qui travaille à Skullport. Rizzeryl les informe également que les serviteurs de Xanathar laissent passer ceux qui brandissent sans hésitation le symbole de Xanathar (voir plus loin).

Compartiment secret. Une dalle du sol amovible, sous le siège de Rizzeryl, dissimule un compartiment secret que l'on peut trouver un réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Il contient trois objets : le grimoire relié de cuir de Rizzeryl (qui contient les sorts qu'il a préparés, plus *verrou magique* et *envoi de message*), une clef de pierre longue de 30 centimètres, une baguette de bois flotté dont l'extrémité est sculptée pour ressembler au symbole de Xanathar (un cercle avec dix rayons équidistants sur sa circonférence, pointés vers l'extérieur). Rizzeryl utilise cette baguette non magique pour passer sans être arrêté par le gardien de la zone 20a et déambuler dans Skullport sans être importuné.

La clef de pierre pèse 5 kilos. Elle porte l'inscription suivante en nain : « Rencontrez-moi dans la strate Perdue. Trouvez mon jumeau dans Rampe-Marais. » Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'invocation autour de la clef qui ouvre un portail magique faisant le lien entre la sixième et la huitième strate (voir la strate 6, zone 34b, et la strate 8, zone 3, pour plus d'informations sur ces portails). Rizzeryl sait que la sixième et la huitième strate d'Undermountain portent respectivement le nom de strate Perdue et de Rampe-Marais, mais il n'a exploré ni l'une ni l'autre.

Carte sur la table. Les rats-garous ont positionné avec minutie diverses pierres sur la table pour former une carte précise de cette strate d'Undermountain ; la carte ne montre cependant pas les salles cachées derrière des portes secrètes (zones 5, 20c, 20d, 22e, 22f, 25h et 26b). Il n'existe aucun moyen évident de transporter cette carte sans renverser ou bouger les pierres, ce qui la rend inutilisable.

14B. La chambrée des rats-garous

Huit **rats-garous** sous forme humaine dorment dans les lits de camp crasseux de cette pièce. Ils sont loyaux envers le Zhentarim et déterminés à chasser la Guilde de Xanathar de Skullport et d'Undermountain.

Les rats-garous sont de petits humains débraillés d'âges divers avec des membres fins, des yeux perçants et des tics nerveux. Ils portent des vêtements sales et malodorants qui leur vont mal. Leur chef est une femme rustre d'âge moyen du nom de Zilitsa Ilvarren. Elle est mesquine mais entretient de bons rapports avec Rizzeryl dont elle admire l'intelligence. Les autres forment une bande d'individus bizarres, pervers et incestueux qui fuient la lumière après toutes ces années vécues sous terre. Les hommes s'appellent Frek, Henk et Kozrik, et les femmes, Arreth, Elabbor, Kreena et Sybilee.

Trésor. Un coffre de bois non verrouillé contre le mur sud contient 30 po, une chope de cuivre semblable à celles que l'on peut trouver dans la zone 22a (5 po), un sceptre d'argent terni et usé dont l'extrémité est une rune naine signifiant « justice » (25 po) et trois livrets sans valeur aux pages cornées intitulés *Hors des enfers, Volumes 1, 2 et 3* (une saga de mauvais goût tournant autour des histoires d'amour d'un tieffelin).

15. Le trône poussiéreux

Ruines. La majeure partie de cette salle s'est effondrée il y a longtemps et ce qu'il en reste est recouvert de poussière.
Empreintes de pas. Des empreintes de pas (laissées par des rats-garous sous forme humaine) sont visibles un peu partout sur le sol poussiéreux.
Trône. Un trône de pierre simple est posé contre le mur sud. Derrière, des tas de gravats comblent un tunnel effondré.

Un examen du trône et de la salle alentour ne donne aucune information intéressante. Les rats-garous dans la zone 14 ont déjà fouillé cet endroit de fond en comble.

16. Pièce partiellement effondrée

Le fond de cette salle s'est effondré, en laissant quantité de gravats recouverts de poussière. Personne n'est venu ici depuis très longtemps et l'endroit ne contient rien de précieux.

17. Les oxydeurs affamés

Cette ancienne salle des fêtes a un plafond voûté de 9 mètres de haut et contient les éléments suivants :

Oxydeurs. Au milieu de cette pièce, deux **oxydeurs** se battent pour s'emparer d'un casque en acier rouillé que leur lutte projette dans tous les sens.
Décoration des parois. Des bas-reliefs représentant des nains en train de chanter et de boire ornent les parois. Une douzaine d'appliques de torche vides sont fixées tous les 3 mètres sur les murs nord et sud.

Les oxydeurs ne trouvent pas suffisamment de métaux ferreux pour se rassasier. Le casque fournit une diversion momentanée que les personnages peuvent exploiter pour traverser la salle sans se faire attaquer lors de leur première arrivée ici. Les fois suivantes, cependant, les oxydeurs seront aux aguets.

Les appliques de torches vissées aux murs sont hors d'atteinte des oxydeurs mais peuvent faire office de friandises irrésistibles si elles sont données en pâture aux créatures. Arracher une applique de torche du mur nécessite une action et la réussite d'un test de Force (Athlétisme) DD 15. Une applique suffit pour occuper les oxydeurs pendant 1d6 minutes.

18. La chambre froide

Les nains du clan Melairkyn avaient fait de cette salle une chambre froide. Halaster l'a transformée en piège. La pièce contient les éléments suivants :

Froid. Un froid extrême règne dans la pièce.
Rune luminescente. Les murs hauts de 3 mètres forment ensuite un plafond pyramidal dont la pointe se situe à une hauteur de 12 mètres. Une rune naine de 3 mètres de long qui émet une faible lueur bleutée est gravée sur le pan incliné nord du plafond.

Les personnages qui comprennent le nain savent que la très grande rune sur le mur nord est un symbole ancien qui signifie « froid ». Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'invocation autour de la rune. La magie de la rune fait baisser la température dans la pièce à -20 degrés Celsius.

Quand un sort est lancé dans cette pièce (y compris à l'aide d'un objet magique), la rune géante émet un éclair de lumière en infligeant 36 (8d8) dégâts de froid à toutes les créatures dans la pièce. Une fois la rune déclenchée, elle ne peut reproduire cet effet qu'une heure plus tard.

19. Le nid des araignées géantes

Des araignées géantes se sont installées ici, malgré les innombrables tentatives entreprises par des aventuriers pour s'en débarrasser.

19a. L'arachnide écrasée

Désordre. Des passages étroits permettent de circuler entre plusieurs tas de déchets et de meubles cassés.
Lustres. Deux lustres de fer, autrefois fixés au plafond haut de 6 mètres, sont tombés, leur corde coupée. L'un d'eux s'est écrasé sur un tas de débris. Le cadavre d'une araignée géante est coincé sous l'autre.

19b. L'ancienne chambre à coucher

Araignée morte. Le cadavre d'une araignée géante, brûlé et criblé de flèches, est affalé près d'un lit cassé contre le mur est.
Armoire. Une armoire en bois recouverte de toiles d'araignée est posée contre le mur sud.

Trésor. L'armoire contient les restes squelettiques d'un aventurier halfelin contraint, par des araignées géantes, de s'enfermer dedans pour finalement mourir de faim. Le squelette porte encore une chemise de mailles et un *anneau de nage* à l'un de ses doigts squelettiques. Les personnages qui fouillent l'armoire trouvent également un paquetage d'explorateur (sans l'eau ni les rations).

19c. Les toiles collantes

Cette pièce est envahie d'épaisses toiles collantes (voir « Les dangers des donjons » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Les toiles s'étendent jusqu'aux zones 19d et 19e.

Si les aventuriers agitent les toiles dans cette zone ou les brûlent, cela alerte les araignées géantes dans la zone 19d qui se faufilent discrètement dans le couloir pour voir ce qu'il se passe.

19d. Le nid d'araignées

Cinq **araignées géantes** nichent ici et attaquent tous les intrus.

19e. Le garde-manger des araignées

D'épaisses toiles d'araignée envahissent aussi cette pièce (voir la zone 19c pour les règles). Six cocons sont suspendus dans ces toiles. Cinq contiennent les cadavres desséchés de quatre gobelins et d'un nothic. Le sixième contient une **nuée d'insectes (araignées)** qui en surgit pour attaquer si le cocon est éventré.

Trésor. Le nothic mort ne possède aucun trésor. Une fouille minutieuse des cadavres de gobelins permet de trouver 20 pc, 18 pa, 5 po et une dague en argent.

20. Poste de garde des Yeux morts

Les forces de la Guilde de Xanathar postées ici se composent de cinq malfrats humains, huit gobelours et de Nadia l'Inflexible, leur chef. Un zombi tyrannœil est également là pour renforcer la défense du site.

20a. Le zombi tyrannœil

Sentinelle. Un **zombi tyrannœil** lévite près du plafond de 6 mètres de haut de cette salle, hors d'atteinte des agressions rapprochées. Un cercle avec dix rayons équidistants sur sa circonférence, pointés vers l'extérieur (le symbole de Xanathar) est peint en blanc autour de son œil central.
Bruit. On entend le vacarme de créatures s'entraînant au combat en provenance du tunnel ouest (qui mène à la zone 20b).

Le zombi tyrannœil attaque quiconque entre dans la pièce sans brandir ou porter le symbole de Xanathar. Les créatures dans la zone 20b arrivent en renfort si un combat a lieu ici.

20b. Le dortoir du poste de garde

Guilde de Xanathar. À moins que des bruits de combat ne les aient attirées vers la zone 20a, les créatures suivantes s'entraînent ici : une femme musclée de 2,10 mètres, avec des cheveux noirs hirsutes et la peau pâle, du nom de Nadia l'Inflexibe (**berserker** illuskienne, NM), cinq **malfrats** humains (trois femmes et deux hommes) et cinq **gobelours**.
Cercle de sang. Au milieu de la pièce, un cercle de 3 mètres de diamètre avec dix rayons équidistants sur sa conférence, pointés vers l'extérieur (le symbole de Xanathar), est peint avec du sang sur le sol.
Hamacs. Quinze hamacs de cuir sont suspendus à intervalles réguliers à des crochets de pierre sur les murs.
Porte secrète. Une porte secrète dans le mur ouest mène à la zone 20c.

Si elle est ici, Nadia l'Inflexibe se tient au milieu du cercle de sang avec une perche de 3 mètres qu'elle utilise pour repousser ses sous-fifres afin de voir qui, parmi eux, peut la faire sortir du cercle. Nadia saute sur la moindre occasion de se battre et de tuer et elle se précipite au combat sans hésiter, avec ses sous-fifres.

20c. Le portail-voûte menant à la strate 6

Ce couloir contient trois alcôves :

- Il y a deux portes secrètes menant aux zones 20b et 20d dans les alcôves sud.
- Une voûte est sculptée dans le mur au fond de l'alcôve nord. Sur la pierre angulaire de cette voûte est gravée l'image d'un oxydeur.

Portail-voûte. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Les forces de la Guilde de Xanathar présentes ici connaissent l'existence

du portail mais ne savent pas comment l'activer. Voici les règles associées :

- Toucher la voûte avec un objet non magique entièrement composé de métal ferreux (tel qu'une pointe en fer) réduit l'objet en poudre de rouille et ouvre le portail pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 24 de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

20d. L'armurerie secrète

Cette salle de 6 mètres de haut est cachée derrière une porte secrète et contient les éléments suivants :

Gobelours. Trois **gobelours** se sont séparés du gros des troupes dans la zone 20b pour chercher des trésors dans cette pièce. Ils fouillent actuellement l'extrémité est de la pièce et ne s'attendent à aucune intrusion.

Râteliers. Des râteliers d'armes et d'armures sont disposés comme des rayonnages de bibliothèque au milieu de la pièce. L'espace entre eux est envahi de toiles d'araignée poussiéreuses.

Aiguisoir. Une meule à aiguiser en pierre de 1,80 mètre de diamètre et de 30 centimètres d'épaisseur est à moitié enchâssée dans le sol au milieu de la pièce. Une pédale de pierre près de l'aiguisoir permet de faire tourner la meule si on l'actionne au pied.

L'un des gobelours fouille toute une collection de morgensterns nains et jette sur le sol alentour les armes indésirables. Les deux autres se disputent la possession d'un bouclier rouillé sur lequel est gravé en relief un symbole représentant un crâne gobelin stylisé.

La pièce contient plusieurs douzaines de harnois et de cottes de mailles, ainsi que de nombreux boucliers, des haches d'armes, des morgensterns, des marteaux de guerre, des pics de guerre et des javelines. La plupart de ces objets sont si abîmés qu'il est impossible de les réparer ou de les utiliser. La rouille a rongé le métal et l'humidité a détérioré les lanières et les attaches de cuir sur les boucliers et les armures.

21. Les balistes animées

Lumière. Le plafond voûté de 9 mètres de haut de ce long couloir est parsemé de cristaux rouges et luisants qui diffusent une lumière faible dans toute cette zone (les cristaux détachés du plafond s'éteignent).

Balistes animées. Deux balistes animées sont positionnées devant la porte ouvrant sur la zone 22a.

Chacune d'elles est une créature artificielle de Grande taille en bois et en fer avec une CA de 15, 50 points de vie, une vitesse de déplacement au sol de 9 mètres, une immunité contre les dégâts de poison et les valeurs de caractéristiques suivantes : Force 14, Dextérité 10, Constitution 10, Intelligence 3, Sagesse 3 et Charisme 1. Elles possèdent la vision aveugle dans un rayon de 36 mètres et sont aveugles au-delà. Elles ne peuvent pas être aveuglées, charmées, assourdies, terrorisées, paralysées, pétrifiées ou empoisonnées et elles ne peuvent pas se redresser si elles sont mises à terre. Par une action, elles peuvent chacune tirer un carreau magique de feu (+6 pour toucher) sur une cible qu'elles peuvent percevoir. Celle-ci subit 16 (3d10) dégâts de feu en cas d'attaque réussie, mais elles ne peuvent pas attaquer une créature positionnée juste au-dessus d'elles. Traitez chaque baliste comme un monstre avec un indice de dangerosité de 2 (450 PX).

Les balistes ne peuvent percevoir (et, par conséquent, ignorent) les créatures qui restent dans la section est, sur une longueur de 18 mètres, du couloir. Toutefois, dès qu'elles détectent des intrus, les balistes avancent sur leurs pattes articulées pour se rapprocher d'eux. Si une baliste n'a aucune cible à attaquer lors de son tour, elle retourne vers sa position initiale.

22. La brasserie de Garrux

Ce complexe a été construit par un nain du nom de Garrux qui officiait en tant que maître de la Bière et des Provisions pour les nains du clan Melairkyn.

22a. Le distributeur de bière

Pilier. Un pilier de pierre au milieu de la pièce est doté de six robinets de cuivre disposés en cercle à une hauteur d'un mètre au-dessus du sol.

Bas-reliefs. Vingt bas-reliefs, représentant des nains ivres dans différentes poses, sont sculptés sur les murs. L'une des mains de chaque nain sort du mur. Trois d'entre elles tiennent des chopes de cuivre.

Des tuyaux de cuivre passent au travers du pilier de pierre. Ils sont reliés aux cuves de la zone 22c. Quand la brasserie était opérationnelle, des nains pouvaient tirer la bière du pilier qu'ils déversaient dans leurs chopes pour étancher leur soif.

Il ne se passe rien si l'on tourne la manette de cinq des six robinets mais un limon vert (voir « Les dangers des donjons » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) se déverse du sixième dès qu'on l'ouvre.

Trésor. Il y avait habituellement vingt chopes de cuivre accrochées aux sculptures murales, mais la plupart ont disparu au fil des ans (l'une d'elles se trouve dans la zone 14b). Les trois restantes valent 5 po chacune.

22b. « Zone exclusivement réservée aux brasseurs ! »

Une pièce de 3 mètres de côté et de 3 mètres de haut est nichée entre les zones 22a et 22c. L'avertissement suivant est gravé en nain sur une plaque de bronze vissée dans la porte ouest : « ZONE EXCLUSIVEMENT RÉSERVÉE AUX BRASSEURS ! Entrée interdite pour les personnes non autorisées ! Sur ordre de Garrus, maître de la Bière et des Provisions. »

22c. Les cuves à bière

Cuves. Six cuves de pierre, disposées en deux rangées de trois, sont les principaux éléments de cette salle de 6 mètres de haut.

Portes et tonneaux. Des vieux tonneaux sont empilés de part et d'autre d'une porte à double battant dans le mur ouest (voir « Tonneaux » plus loin). Sur les portes sont peints deux nains de profil qui se font face en se tenant en équilibre sur des tonneaux posés sur le flanc.

Les nains du clan Melairkyn stockaient la bière dans ces cuves. Chaque cuve est un cylindre de pierre creux de 3 mètres de haut et autant de diamètre, dont les parois de 15 centimètres d'épaisseur, sont légèrement renflées. Un robinet de cuivre est inséré dans les cuves, à une hauteur d'un mètre, du côté qui fait face au mur le plus proche. Un étroit escalier de pierre longe la paroi extérieure de chaque cuve jusqu'au sommet fermé par un couvercle de cuivre rabattable. L'intérieur des cuves est doublé de cuivre. Un tuyau au fond de chacune d'elles court sous le sol jusqu'au distributeur de bière dans la zone 22a.

Quatre des cuves sont vides ; leur contenu s'est évaporé ou a été consommé depuis longtemps. La cuve au sud-ouest contient un **zombi tyrannœil** qui sort de la cuve en lévitant pour attaquer ceux qui le dérangent.

Tonneaux. Il y a trente tonneaux vides, tous fabriqués dans du bois de zurkh (un champignon ligneux) et renforcés avec des cercles de fer. La plupart sont en si piteux état qu'ils fuient si on les remplit de liquide, mais des personnages futés peuvent les utiliser pour éviter les pièges à fosse dans la zone 22d.

22d. La roulade des tonneaux

Après un palier de 3 mètres, ce couloir descend vers l'ouest en pente douce.

Des portes secrètes à l'extrémité ouest du couloir permettent d'accéder aux zones 22e et 22f. Les nains remplissaient les tonneaux de bière puis les déplaçaient dans ce couloir en les roulant sur le côté pour les stocker dans les salles secrètes.

Fosse cachée. Les nains du clan Melairkyn ont construit des fosses de 6 mètres de profondeur dans le sol en pente pour protéger leurs réserves de bière. Les caches des fosses se fondent dans le sol du couloir, mais on peut détecter chaque fosse en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Quand une créature pesant 50 kilos ou plus marche sur un cache de fosse, celui-ci s'ouvre en basculant comme une trappe. La victime tombe dans la fosse et subit 2d6 dégâts contondants. Le cache est monté sur ressorts et se referme une fois la créature tombée. La réussite d'un test de Force DD 20 est nécessaire pour forcer son ouverture. Un personnage dans la fosse peut également tenter de mettre hors d'usage le mécanisme à ressort en réussissant un test de Dextérité DD 15, à condition qu'il utilise des outils de voleur, qu'il puisse atteindre le mécanisme et qu'il puisse voir dans le noir.

Coincer deux pointes en fer au moins entre le couvercle de la fosse et le sol empêche l'ouverture du cache. On peut donc marcher ensuite dessus en toute sécurité. Il est aussi possible de maintenir le couvercle en place par le biais d'un *verrou magique* ou tout autre effet magique similaire. Les nains ont conçu les caches de fosse de manière à ce qu'ils ne s'ouvrent pas si un objet est roulé dessus. Un personnage peut contourner les pièges en prenant place dans un tonneau vide et en le laissant rouler sur la pente du couloir, ou en restant en équilibre sur un tonneau couché sur le flanc au fur et à mesure qu'il descend la pente. Il faut réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 20 pour garder l'équilibre sur un tonneau qui descend la pente en roulant.

22e. La réserve de bière nord

Cette salle est cachée derrière une porte secrète.

Les murs hauts de 3 mètres forment ensuite un plafond pyramidal dont la pointe se situe à une hauteur de 9 mètres. Cent quarante tonneaux en bois de zurkh renforcés avec des cercles de fer sont empilés au milieu de la salle. Ils forment une pyramide de 6,50 mètres de haut dont la base se compose de sept tonneaux par côté. Sur le couvercle de chaque tonneau est gravé un glyphe magique qui dégage une aura de magie d'abjuration si on l'observe avec un sort de *détection de la magie*.

Trésor. Chaque tonneau contient 180 litres de bière naine conservée par magie pour rester consommable pendant des siècles. Retirer le couvercle ou casser un tonneau provoque la disparition du glyphe, ce qui met fin au sort de conservation dont bénéficie le tonneau. Si la bière est vendue comme étant de la « bière du clan Melairkyn », de la « bière d'Undermountain » ou quelque chose dans le genre, les personnages peuvent vendre un tonneau 40 po à Waterdeep. Un tonneau rempli de bière pèse 200 kilos environ.

22f. La réserve de bière sud

Cette réserve est identique à la zone 22e, sauf que la pyramide de tonneaux s'est effondrée. La plupart des tonneaux sont brisés par terre. Cinquante-neuf d'entre eux sont restés intacts et leur bière est toujours conservée. Trois autres semblent intacts mais ce sont, en réalité, trois **mimiques** placées ici par Halaster. Elles sont cachées à 3 mètres les unes des autres et combattent ensemble.

23. Le temple nain en ruine

Ces salles abritaient autrefois un temple du dieu nain Dumathoin, le Gardien des secrets sous la Montagne, mais Halaster l'a détruit et a remplacé la plus grande partie de son contenu.

23a. Les nains dégradés

Lumière. Les murs hauts de 4,50 mètres s'inclinent vers l'intérieur pour former un plafond de cathédrale de 9 mètres de haut. Des cristaux rouges et luisants parsèment la partie supérieure inclinée des murs. Ces cristaux diffusent une lumière faible dans le couloir (ils s'éteignent s'ils sont détachés du plafond).

Gravures. La partie inférieure des murs était ornée de gravures représentant des nains en train de pousser des chariots de mine vers l'ouest, mais ces sculptures ont été détériorées et certaines d'entre elles ont été remplacées par des tentacules de pierre qui sortent des murs.

Porte gardée par les nains. Il y a une porte à double battant de 6 mètres de haut à l'extrémité ouest du couloir. Des nains en armure, leurs barbes de pierre tombant sous leurs grands casques qui dissimulent les traits de leur visage, sont sculptés dans les murs, de chaque côté de la porte.

Halaster s'est servi de sa magie pour déformer les sculptures murales, presque au point où l'on ne puisse plus savoir ce qu'elles représentaient, et créer des protubérances semblables à des tentacules qui ne faisaient pas partie de l'œuvre originale. Ces tentacules frétillent quand des créatures passent devant eux – un effet inoffensif créé par le Mage dément.

23b. La galerie des dragons morts

Plafond. Le plafond voûté de 9 mètres de haut de cette salle est soutenu, tous les 6 mètres environ, par d'épaisses arches de pierre.

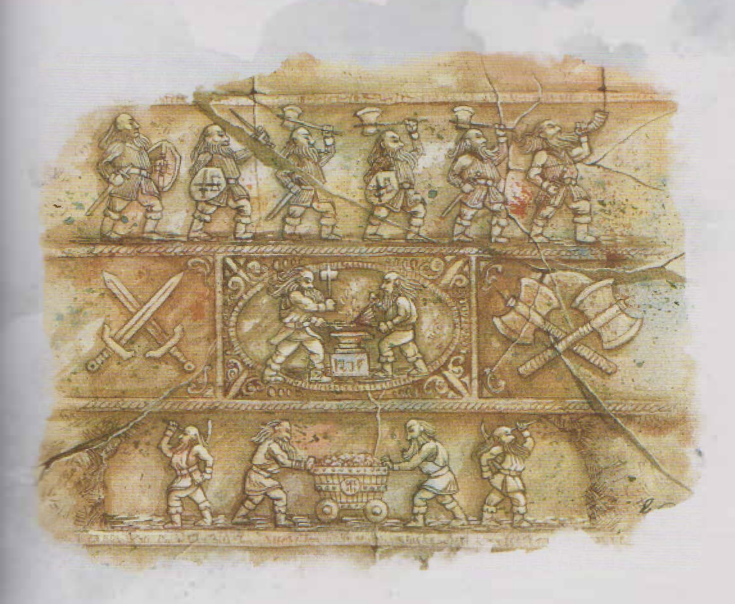
Squelettes exposés. Les squelettes de quatre dragons de Très Grande taille, leurs os tenus par du fil de fer et du ciment, sont exposés dans la galerie. Quelques parties de chaque dragon se sont détachées et sont tombées par terre. Un cinquième squelette de dragon, aussi abîmé que les autres, est exposé dans une alcôve au sud.

Cette galerie abrite les squelettes inanimés de cinq dragons adultes – d'airain, de bronze, de cuivre, d'or et d'argent – dans différentes poses. Le squelette du dragon d'or occupe l'alcôve sud, alors que les autres sont alignés dans la galerie principale. Ils sont inoffensifs.

24. L'aventurier mort

Ce qui était autrefois un lieu de culte nain est désormais la tombe d'un aventurier mort depuis des lustres.

Les restes squelettiques d'un tieffelin, vêtu d'une armure de cuir en lambeaux, sont étendus sur un banc de pierre brisé au milieu de la salle. Le squelette tient encore dans



la main un bâton que le temps a fragilisé. Un sac à dos en piteux état contient un équipement d'aventurier rouillé et détérioré.

L'incantation d'un sort de *communication avec les morts* sur le squelette révèle que Savir, le tieffelin, était un moine qu'un manteleur a tué. L'esprit de Savir ne sait pas ce qu'il est advenu de ses compagnons d'aventures et du manteleur. Si on l'interroge sur Undermountain, l'esprit de Savir révèle la présence d'une tombe elfe non loin, avec une porte secrète dans le mur nord que ni lui ni ses compagnons n'ont réussi à ouvrir (l'esprit fait référence à la zone 26a mais ne sait plus comment s'y rendre).

25. Le stock de créatures

Halaster utilise ces salles pour stocker les créatures qu'il a capturées et pétrifiées. Il leur redonne leur forme de chair grâce à la magie elfe de la zone 25a.

25a. Les cariatides de restauration

Cariatides. Quatre colonnes de marbre blanc, chacune sculptée à l'effigie d'une elfe stoïque en robe fluide avec une branche fleurie qu'elle tient contre sa poitrine, soutiennent le plafond de 6 mètres de haut. Les cariatides sont tournées vers le milieu de la pièce.

Modron. Un **quadrone** tourne autour des cariatides dans le sens des aiguilles d'une montre et se tient prêt à tirer avec son arc. Il cliquette sans arrêt en marchant.

Bas-reliefs. Des bas-reliefs de licornes et d'arbres aux branches dénudées sont sculptés sur les murs.

Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'abjuration autour des colonnes. Toucher une colonne en prononçant la phrase de commande adéquate (« Magie elfe ! ») provoque l'apparition d'une lumière blanche qui illumine la zone entre les quatre colonnes, ce qui met fin aux états suivants sur une créature dans cette zone : aveuglé, assourdi, pétrifié, empoisonné et étourdi. On peut activer cet effet magique quatre fois, à raison d'une utilisation par colonne touchée. Les colonnes récupèrent leur magie à l'aube suivante.

Les cariatides perdent leur magie si l'une d'elles est détruite ou renversée. Une cariatide possède une CA de 17, 90 points de vie, et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. On peut les renverser en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 30.

Quadrone. Halaster a décidé d'adopter ce modron renégat et de lui donner un nom lorsqu'il l'a trouvé. Il s'appelle Halastron. Le modron considère Halaster comme son ami et obéit à ses ordres au mieux de ses capacités. Voici ses ordres :

- Se rappeler son nom.
- Se défendre.
- Attaquer les créatures qui tentent d'endommager ou de renverser les cariatides.
- Marcher autour des cariatides dans le sens des aiguilles d'une montre lorsqu'il ne se défend pas ou ne défend pas les cariatides.

Le quadrone parle et comprend le modron uniquement. Il sait que les cariatides peuvent restaurer la forme de chair des créatures pétrifiées, après les avoir vues en action, et il a entendu Halaster prononcer la phrase de commande qui déclenche leur activation. Ses ordres ne lui interdisent pas de communiquer avec des étrangers ou de partager avec eux des informations. Il ne sait pratiquement rien sur Undermountain et se désintègre s'il tombe à 0 point de vie.

25b–25r. Des statues très réalistes.

Des créatures pétrifiées par Halaster sont placées ici, comme indiqué dans la table Les créatures pétrifiées. Chacune peut retrouver sa forme de chair grâce à un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire. Une créature qui retrouve sa forme d'origine agit selon sa nature. Par exemple, le grick dans la zone 25b sera affamé et attaquera probablement toutes les créatures pour les dévorer. Quand Halaster souhaite redonner à une créature pétrifiée sa forme de chair, il utilise un sort de *télékinésie* pour la transporter vers la zone 25a, puis la magie des colonnes qui se trouvent là-bas.

Zone 25h. Cette pièce est cachée derrière une porte secrète et contient une statue réaliste d'Halaster. L'incantation d'un sort de *restauration supérieure* sur la statue ou l'utilisation de la magie des cariatides de la zone 25a sur elle déclenche un sort de *bouche magique* sur la statue qui dit : « Imbéciles ! »

Zone 25m. Si vous agrandissez le donjon vers le sud, un mur illusoire derrière le flagelleur mental pétrifié cache un tunnel situé derrière. Ce mur n'a aucune consistance et les créatures peuvent donc le traverser sans mal.

Zone 25r. Le rat-garou pétrifié à l'aspect d'un jeune homme maigre qui tient une épée courte. Ce rat-garou ne fait pas partie du gang de Rizzeryl (voir la zone 14) mais tente de le rejoindre s'il en a l'occasion. Il s'appelle Zarn Kassifax.

Les créatures pétrifiées

Zone	Créature(s)	Zone	Créature(s)
25b.	4 brutaciens	25k	1 kenku
25c	3 gricks	25l	1 homme-lézard
25d	2 drows	25m	1 flagelleur mental
25e	4 oxydeurs	25n	1 nothic
25f	5 troglodytes	25o	1 chef de guerre orc
25g	6 chèvres	25p	1 blaireau géant
25i	1 sanglier	25q	1 quaggoth
25j	1 serpent constricteur	25r	1 rat-garou (forme humaine)

26. L'ancienne tombe elfique

Ces salles sont beaucoup plus anciennes que celles alentour bâties par les nains, comme le prouvent les murs croulants, les sols inclinés et les petites traînées de poussière qui tombent des fissures dans le plafond affaissé. Halaster a transformé cette tombe pour les elfes défunts en une série de salles de test aujourd'hui abandonnées.

26a. Interdiction de nourrir les hibours !

Hibours. Deux **hibours** placés ici par Halaster sont affamés et attaquent quiconque entre dans cette pièce.

Sarcophages. Une douzaine de sarcophages elfes, réduits à l'état de débris, sont disséminés dans cette salle poussiéreuse

Gravures. Le temps et le manque d'entretien ont détruit les bas-reliefs qui représentaient des elfes montés sur des élans qui traversaient une forêt dont l'aspect change au fil des saisons.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur ouest mène à la zone 26b.

Trésor. Les personnages qui fouillent la pièce en quête de trésor trouvent un pot en argile de 5 kilos au milieu des débris près du mur sud. Sur le pot est peint un druide elfe pieds nus à la tête d'un cortège de petits arbustes déracinés qui semblent marcher par leurs propres moyens.

Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour du pot. C'est un objet merveilleux courant appelé un *pot d'éveil*. Si on plante un arbuste ordinaire dans le pot et qu'on le laisse pousser pendant 30 jours, la plante se transforme par magie en **arbuste éveillé** à la fin de cette période. Quand l'arbuste s'éveille, ses racines brisent le pot, ce qui détruit l'objet. L'arbuste éveillé est amical envers la créature qui l'a planté. Il ne fait rien si son créateur ne lui donne aucun ordre.

26b. La tombe secrète

Un sarcophage en albâtre de 3,75 tonnes est posé sur un bloc de granit d'un mètre de haut au milieu de cette tombe poussiéreuse. Le couvercle du sarcophage est sculpté de façon à ressembler à un noble elfe, dont il est impossible de déterminer l'âge ou le sexe, avec un chat qui bâille, étendu sur sa poitrine. Le chat fait partie intégrante de la sculpture sur le couvercle.

Un personnage qui inspecte minutieusement le sarcophage et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 17 se rend compte que c'est un bloc d'albâtre massif avec un faux couvercle sculpté de manière à donner l'impression qu'on peut l'ouvrir – une tombe factice destinée à tromper les éventuels pilleurs de tombes.

26c. L'œil broyeur d'Halaster

Tables détruites. Trois tables de pierre sont disséminées dans la salle, entourées d'éclats de céramique qui devaient être des urnes funéraires (les hibours de la zone 26a sont responsables de cette destruction).

Couloir en pente. Un couloir de 3 mètres de large et de haut monte en pente douce vers la zone 26d et cache un piège de sphère roulante.

La section du sol de 3 mètres de côté indiquée par un X sur la carte 2 est une plaque de pression. Quand au moins 10 kilos de pression sont exercés sur cette plaque, une sphère de pierre de 3 mètres de diamètre, peinte de façon à ressembler à un oeil injecté de sang, sort brusquement d'une alcôve en haut du couloir en pente et dévale le passage vers la zone 26c. Un personnage qui cherche des pièges dans le couloir repère la plaque de pression en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Planter au moins quatre pointes en fer ou des objets similaires sous la plaque de pression empêche le déclenchement du piège.

Quand la sphère dévale le couloir, toutes les créatures présentes déterminent leur initiative et la sphère fait de même avec un bonus de +8. Lors de son tour, elle se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'elle atteigne un angle, puis change de direction dans le tunnel en pente pour finalement s'arrêter dans la zone 26c. Elle traverse les emplacements occupés par des créatures et celles-ci peuvent traverser son emplacement, qui est considéré comme un terrain difficile. Chaque fois que la sphère entre dans l'emplacement d'une créature ou qu'une créature entre dans son emplacement pendant qu'elle roule, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 55 (10d10) dégâts contondants et tomber à terre.

Une créature à 1,50 mètre ou moins de la sphère peut tenter de la ralentir en utilisant une action pour effectuer un test de Force DD 20. En cas de test réussi, la vitesse de la sphère est réduite de 4,50 mètres. Dans le couloir en pente, cette réduction ne s'applique que jusqu'à la fin du prochain tour de la sphère. Si la vitesse de la sphère est réduite à 0 sur une surface plane, elle arrête de rouler et n'est plus une menace.

26d. La salle des saignées

Cette salle de 3 mètres de haut contient un alignement de six tables de pierre inclinées conçues pour les saignées rituelles. Chaque table est dotée de menottes rouillées et de lanières de cuir. Sous la partie inférieure de chaque table, un bassin peu profond de pierre circulaire, conçu pour récupérer le sang, est creusé dans le sol.

26e. Le bureau abandonné

Bureau improvisé. Le couvercle d'un sarcophage de pierre est posé sur deux blocs de pierre mal taillés pour former un bureau de fortune à l'extrémité sud de la pièce. Une chaise à haut dossier, faite de bois noirci, est posée derrière. Il lui manque un accoudoir.

Niches dans les murs. Derrière le bureau et la chaise, des livres poussiéreux sont entassés dans des niches dans le mur sud. De hautes urnes funéraires en albâtre, recouvertes de poussière et de toiles d'araignée (dix-sept au total), sont posées dans des niches similaires dans les autres murs.

Trésor. Les urnes d'albâtre sont fissurées, ébréchées et sans valeur. La plupart ne contiennent que de la poussière, mais dans la poussière de l'une d'elles est enfouie une minuscule pochette blanche contenant de la *poussière de disparition*.

Les livres traitent de divers sujets en matière d'alchimie, d'histoire naine et elfe, d'ingénierie, de taille de pierres précieuses, de l'étude de monstres et de prévisions météorologiques. La plupart se désagrègent, mais parmi les livres ordinaires se trouve un grimoire de magicien portant de nombreuses traces de brûlures qui contient toujours les sorts suivants : *compréhension des langues*, *couronne du dément*, *vision dans le noir*, *forme gazeuse*, *rayon empoisonné*, *lever une malédiction*, *disque flottant de Tenser* et *serviteur invisible*.

Les conséquences

S'ils sont affaiblis mais pas éliminés, les gobelins commencent à construire des pièges et à les poser autour de leur marché pour améliorer leurs défenses contre les aventuriers agressifs et le voisinage nuisible. Ils préfèrent les effondrements du plafond, les chutes de filet et les fléchettes empoisonnées (voir « Quelques exemples de pièges » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Les gobelins dressent et déploient également des rats géants qu'ils utilisent comme des chiens de garde. Certains peuvent être des rats-garous, sous forme de rat, de Rizzeryl, envoyés pour infiltrer l'antre des gobelins et espionner les aventuriers qui visitent leur bazar.

La destruction des deux avant-postes de la Guilde de Xanathar permet aux gobelins d'étendre leur territoire. Sauf s'ils sont eux aussi éliminés, les patrouilles de gobelins sont plus nombreuses dans toute cette strate du donjon.

Strate 3 : La strate de la Sargauth



La strate de la Sargauth est conçue pour quatre personnages de niveau 7 et ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 8. Ce niveau d'Undermountain est connecté à la communauté souterraine de Skullport par des tunnels ainsi que par la Sargauth (voir « Skullport », page 303). Bien plus anciennes que Skullport, les ruines de Stromkuhldur se dressent à moitié ensevelies au cœur de la strate de la Sargauth. Les races gobelinoïdes et les drows s'affrontent pour le contrôle de ces ruines qui étaient autrefois habitées par les nétherisses et les nains du clan Melairkyn.

Qui réside là ?

La ville souterraine de Stromkuhldur est composée de plusieurs secteurs délimités par des effondrements qui ont fait fuir ses anciens habitants. Depuis, de nombreuses factions se sont affrontées pour le contrôle de ces avant-postes. Actuellement, les drows de la maison Auvryndar et les gobelinoïdes de la Légion d'Azrok sont au bord de la guerre, un conflit fomenté par Halaster et la Guilde de Xanathar.

La maison Auvryndar

Une prêtresse drow de Lolth nommée T'rissa Auvryndar et ses fidèles ont pris le contrôle d'une section de Stromkuhldur (zone 20) et ont transformé un ancien temple de Dumathoin en couveuse pour araignées géantes. Sous le commandement de T'rissa, les drows ont commencé à se livrer à des expériences secrètes en se servant d'humanoïdes comme incubateurs vivants pour les œufs des araignées géantes.

La Légion d'Azrok

Azrok, le fils d'un seigneur de guerre hobgobelin, est né aveugle. Une telle malédiction aurait dû sceller son destin au sein de la société hobgobeline, mais la mère d'Azrok était une ensorceleuse et elle refusa que l'infortune de son fils dicte son destin. Elle fabriqua une *dague de vision aveugle* que le jeune Azrok utilisa pour se défendre et pour percevoir son environnement. La dague permit à Azrok de devenir le puissant soldat et le chef qu'il était destiné à être. Il gravit rapidement les échelons du pouvoir jusqu'à n'avoir plus personne au-dessus de lui. Les autres gobelinoïdes pensèrent qu'il était béni par Maglubiyet, le grand dieu de la guerre. Pour perpétuer ce mythe, Azrok s'assura avec sagesse de cacher la véritable source de sa « vision divine ».

En vieillissant, Azrok acquit la sagesse et le désir de se forger son propre domaine. Il mena ses troupes à Stromkuldur et, ensemble, ils débarrassèrent les lieux des torves et des troglodytes qui y vivaient. Il engendra un descendant pour s'assurer que son héritage lui survivrait. Son fils, Azrokkog, s'irrita de la tendance sédentaire de son père et partit livrer ses propres guerres avant de revenir à Undermountain sous le nom de Roi-Funeste et avec un nouvel objectif (voir « Strate 14 : La tenure d'Arcturia », page 179).

La Légion d'Azrok, qui vit à Stromkuhldur depuis trois décennies, est en pleine crise. Azrok a été contraint de renoncer à une partie de son domaine au profit des drows sans même un semblant de résistance. Cela a profondément choqué les troupes de sa légion. Qu'est-ce qui a bien pu provoquer ce manque de courage chez un si grand seigneur de la guerre ? Serait-il affaibli par l'âge ?

En réalité, des voleurs duergars se faisant passer pour des marchands ont récemment volé la *dague de vision aveugle* d'Azrok avant de fuir grâce à leur invisibilité. La nouvelle du vol est parvenue aux oreilles des drows de la maison Auvryndar, ce qui les a incités à s'emparer du secteur est de Stromkuhldur. Lurkana, l'épouse d'Azrok et la plus forte des capitaines, a tenté de dissimuler la cécité de son mari, mais ses efforts ont été réduits à néant par un flagelleur mental officiant en tant qu'ambassadeur de Skullport. Ce flagelleur mental a secrètement implanté des dévoreurs d'intellect dans les crânes de plusieurs gobelins de la cour d'Azrok. Ces derniers propagent dans tout Stromkuhldur la vérité au sujet de la cécité de leur chef afin de ruiner sa réputation et de démoraliser ses troupes.

Les hobgobelins au service d'Azrok lui restent fidèles, mais de nombreux gobelins et gobelours ont fui vers Skullport pour rejoindre la Guilde de Xanathar. Et pour ajouter aux malheurs d'Azrok et de Lurkana, il est fort probable que la maison Auvryndar soit en train de préparer une nouvelle attaque pour s'emparer d'autres territoires. Mais Azrok redoute aussi une offensive de la Guilde de Xanathar à partir de Skullport. Pendant ce temps, Lurkana cherche de l'aide afin de trouver les voleurs duergars qui ont volé la *dague de vision aveugle* et de la récupérer.

Quête secondaire : Récupérer la dague d'Azrok

Les aventuriers qui pénètrent dans la section ouest de Stromkuhldur (zone 21) sont conduits devant Azrok et Lurkana (zone 21n), conformément au protocole. Après qu'Azrok a garanti leur sécurité sur son domaine, Lurkana s'entretient en privé avec eux et leur propose une récompense s'ils rapportent la dague magique de son mari. Elle souligne le fait que, sans cette dague, les drows et la Guilde de Xanathar peuvent conquérir Stromkuhldur et devenir trop puissants. Elle rappelle aux aventuriers que la Légion d'Azrok n'a jamais menacé Waterdeep, mais que les drows ou la Guilde pourraient saisir cette occasion de le faire.

Lurkana sait que les voleurs de la dague sont des duergars du clan de l'Œil de fer et elle pense qu'ils pourraient se cacher à Skullport. (Un personnage qui se renseigne discrètement à Skullport peut apprendre qu'un large contingent de duergars du clan de l'Œil de fer s'est réapprovisionné dans la ville avant d'aller boire des bières dans la taverne de la Chope Noire puis de se rendre dans les profondeurs d'Undermountain. Le propriétaire duergar de la taverne, Droune Sombrepierre, nie tout. Les personnages peuvent retrouver la trace des duergars du clan de l'Œil de fer dans la strate 6.)

Si les personnages acceptent la quête, Lurkana leur suggère de d'abord enquêter à Skullport et leur indique la bonne direction (après la zone 23). Elle leur conseille aussi de parler avec l'ambassadeur de Skullport à Stromkuhldur (le flagelleur mental de la zone 21g) pour savoir s'il sait quelque chose. Elle leur conseille de ne blesser l'ambassadeur d'aucune manière pour éviter un incident diplomatique.

Récompense. En échange de la dague, Lurkana est disposée à leur verser 1 000 po dans un coffre verrouillé dont elle leur donnera la clef. Si les personnages veulent plus, elle peut augmenter la somme à 1 500 po et leur affecter deux gobelours et cinq gobelins comme gardes du corps et éclaireurs. À l'insu de Lurkana, deux des gobelins ont des dévoreurs d'intellect dans le crâne et sont des agents secrets de Xanathar. Les gobelours et les gobelins servent fidèlement les aventuriers, mais comme ils sont maléfiques et cupides, ils deviennent de plus en plus incontrôlables avec le temps.

Les guenaudes aquatiques de la Sargauth

Impatient de se débarrasser des **drows** qui occupent son donjon, Halaster a convoqué une assemblée de guenaudes aquatiques des eaux glacées de la Sargauth. Les guenaudes ont rassemblé des fidèles qui luttent contre les drows, y compris des torves et des troglodytes.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de cette strate font référence à la carte 3. En s'approchant de la Sargauth, on n'entend plus que les clapotis de ses eaux paresseuses.

1. Les catacombes

Ces catacombes font partie du complexe d'un temple consacré à la divinité naine Dumathoin, le dieu des exploitations minières et de l'exploration, mais aussi le protecteur des morts nains. Les catacombes contiennent les éléments suivants :

Gravures. Les murs lisses sont parcourus de gravures de montagnes marbrées de veines de métaux scintillants et le sol en marbre est recouvert de poussière.

Tombes. Des niches sont creusées dans les murs par groupe de trois niches superposées. Chacune de ces tombes ouvertes contient les ossements recouverts de poussière de nains morts depuis longtemps.

Les nains inhumés ici étaient tous des fidèles de Dumathoin. Les personnages qui fouillent les niches trouvent des fragments d'armures métalliques tellement anciens qu'ils tombent en poussière au moindre contact ; ils trouvent aussi de très petites perles de pierre traversées de trous. Un personnage qui inspecte les perles et qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 20 se souvient que les anciens nains tressaient la barbe de leurs morts en utilisant ces perles en pierre.

2. Un cadavre d'explorateur

La dépouille partiellement décomposée d'un humain gît dans un coin de cette caverne. Ce qui reste de son visage est déformé par un cri silencieux.

En réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 13, on découvre des blessures atroces sur le cadavre, dont une à hauteur du cou où la peau semble avoir éclaté de l'intérieur, comme si quelque chose était sorti du corps. Cet humain est mort au moment où des œufs d'araignée ont éclos et que les créatures ont jailli de son corps.

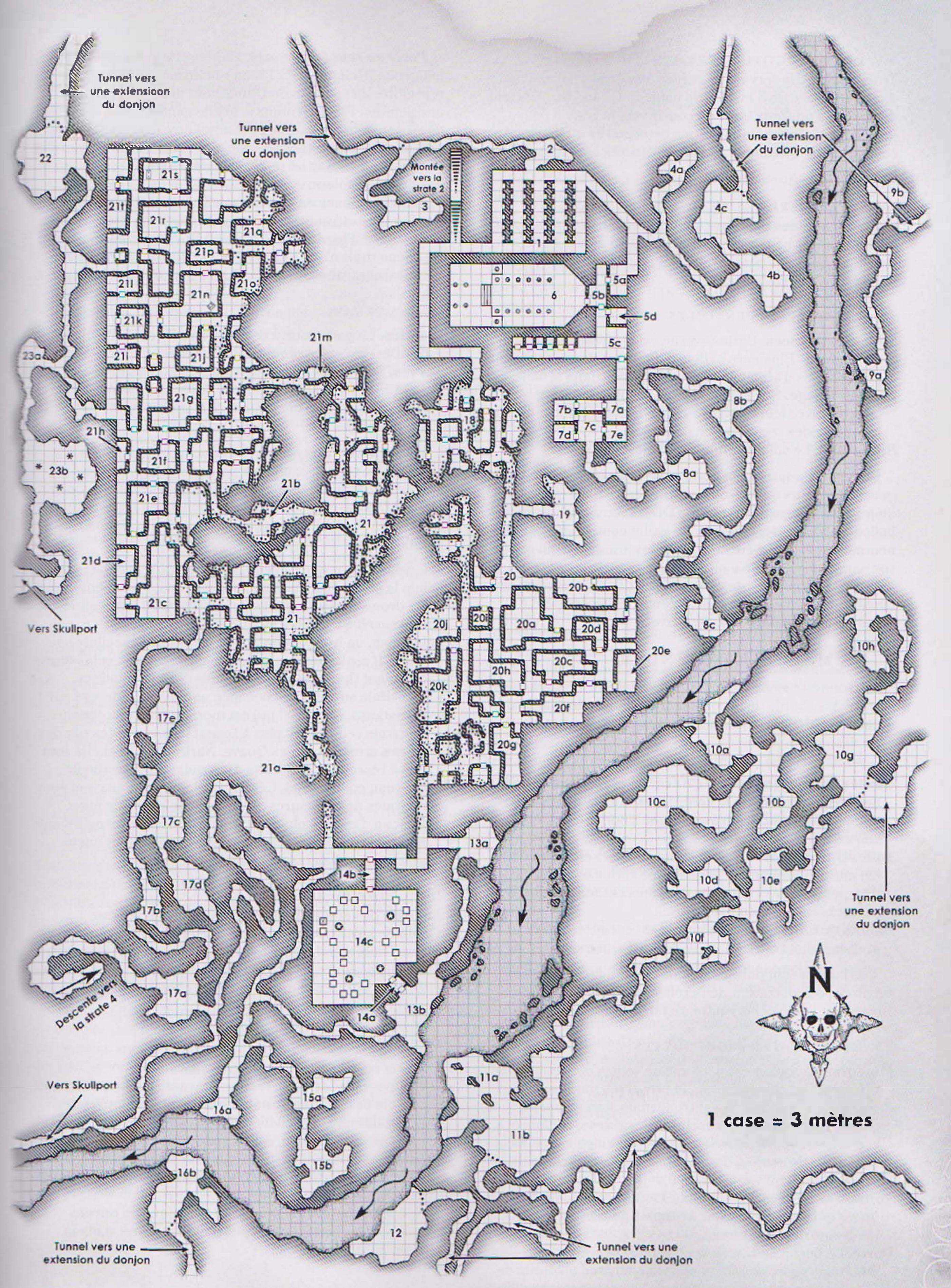
3. L'embuscade des gricks

Trois **gricks** se cachent à l'extrémité de ce tunnel et tentent de tendre une embuscade aux personnages.

4. Les tunnels entoilés

Ces tunnels sont drapés de toiles d'araignées qui s'accrochent aux créatures qui les traversent jusqu'à ce qu'on s'en débarrasse ou qu'elles soient brûlées. Des visages fantomatiques que l'on croit apercevoir dans ces toiles sont formés par la disposition des fils.

Les zones couvertes de toiles d'araignées comptent comme des terrains difficiles, mais elles ne sont pas assez résistantes pour entraver qui que ce soit. Un personnage peut utiliser une action pour brûler un volume de 1,50 mètre d'arête de toiles avec une torche ou pour lancer un sort qui inflige des dégâts de feu, ce qui dégage toutes les toiles dans la zone d'effet du sort.



Carte 3 : La strate de la Sargauth

4a. Les quaggoths errants

Trois **quaggoths** servant de gardes aux drows patrouillent dans cette zone de 3 mètres de hauteur. Quand ils détectent des intrus, l'un d'eux tente de courir vers la zone 5 pour déclencher l'alerte tandis que les deux autres attaquent. Au second round de combat, les bruits attirent les araignées de la zone 4b.

4b. La tanière des araignées de phase

Quatre **araignées de phase** sont tapies dans cette caverne de 6 mètres de hauteur. Si elles entendent approcher les personnages, elles passent dans le plan éthéré et tentent de leur tendre une embuscade.

4c. Les gobelins entoilés

Toiles d'araignées. Cette caverne est remplie de toiles d'araignées. Plusieurs ballots d'un mètre de long enveloppés de toiles d'araignées sont suspendus dans la salle.
Étrange visage. Sur le plafond de la grotte, les araignées ont tissé avec leurs toiles le visage géant d'Halaster dont les yeux vides regardent en contrebas.
Sol souillé. Le sol irrégulier est taché de sang.

Les drows nourrissent les araignées de phase avec les gobelins errants qu'ils trouvent. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12 remarque qu'un des ballots se tortille légèrement. Le ballot contient un **gobelin** nommé Greech ; il a été mutilé par les araignées qui ont bu son sang. Le gobelin n'a plus que 3 points de vie et on lui a coupé la langue. En grognant et en utilisant une sorte de langage des signes improvisé, il tente désespérément de supplier qu'on lui laisse la vie sauve.

5. La maison Auvryndar

Cette zone à l'extérieur de l'ancien temple de Dumathoin marque les abords de la colonie drow. Toutes les salles ont un plafond plat de 3 mètres de hauteur.

5a. Le comité d'accueil

Gardes. Quatre **quaggoths** gardent cette voie d'accès. Si des quaggoths ont fui la zone 4a, ils attendent ici accompagnés par un **mage drow** nommé Ilnor Telenna venu voir ce qui se passe.
Toiles d'araignées. Ces toiles d'araignées s'étendent entre les murs et forment au plafond une véritable canopée d'où pendent des centaines de toutes petites araignées accrochées aux filaments soyeux.
Ballots de toile. La porte d'entrée est encadrée par deux grands ballots enveloppés de toiles d'araignées.

Ces ballots sont poisseux, mais on peut facilement les éventrer pour découvrir deux robustes statues de nains, l'un tenant une pioche, l'autre un burin et un marteau.

5b. Les esclaves troglodytes

Mineurs. Ce couloir est parsemé de veines dorées et scintillantes. Ces minerais ont été préservés par les anciens nains pour leur beauté naturelle mais, actuellement, quatre **troglodytes**, des esclaves des drows, exploitent ces veines avec des pioches (si les troglodytes entendent des bruits de combat dans la zone 5a, ils lâchent leurs pioches et fuient vers la zone 6).
Toiles d'araignées. Le plafond est couvert de toiles d'araignées qui dissimulent une **araignée géante**. Elle attaque les aventuriers du dessus.
Porte. La porte ouest vers la zone 6 est décorée d'un relief en bronze représentant une montagne avec un creux de la taille d'un poing en son centre. La porte est verrouillée.

Porte au relief de bronze. En réussissant un test d'Intelligence (Religion) DD 13, on remarque que le relief ressemble au symbole de Dumathoin mais qu'il manque une gemme. Placer n'importe quelle gemme dans le creux déverrouille la porte. Elle peut aussi être ouverte avec un sort de *déblocage* ou une magie similaire, ou par un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 20 en utilisant des outils de voleur.

Trésor. Les veines dorées sont en fait de la pyrite (l'or des fous), ce qu'un personnage peut déterminer en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 13. Le minerai est très beau mais n'a pas grande valeur. Les troglodytes ont extrait vingt fragments de 0,5 kg de pyrite (5 pa chacun).

5c. La prison

Cellules. La partie ouest de ce hall abrite six cellules verrouillées avec des portes en fer rouillé.
Torves. Six **torves** terrorisent les prisonniers des cellules en utilisant des gourdins en os qu'ils font passer à travers les barreaux (ils n'ont pas les clefs pour ouvrir les cellules).

C'est T'rissa Auvryndar (voir zone 6) qui a les clefs des cellules. Le verrou de chaque porte peut être crocheté à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 10. Les barreaux rouillés s'arrachent en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 21. Voici les prisonniers des cellules :

- Geldax Breer (demi-elfe (h) **roturier**, NB) occupe la cellule la plus à l'est. Ce falotier waterdavien a été enlevé par les drows plusieurs nuits auparavant (et il est destiné à être sacrifié à Lolth à moins qu'il ne s'échappe).
- Lurrash, un **hobgobelin** non armé occupe la cellule suivante. Il est loyal au seigneur de guerre Azrok et les drows comptent l'interroger pour obtenir des informations.
- La cellule suivante est occupée par le corps, dévoré par les asticots, d'un grell qui est mort de faim en captivité.
- Les trois cellules les plus à l'ouest sont occupées par des **drows** armés nommés Quave, Narlros et T'mek. Ils sont mis à l'épreuve par T'rissa Auvryndar qui cherche un nouveau compagnon. Les drows sont mal nourris et sont marqués des blessures sanglantes de coups de fouet. Chacun d'eux n'a plus que 8 points de vie. Tant qu'ils sont enfermés dans leurs cellules, ils attaquent tout intrus avec leurs arbalètes de poing.

5d. L'elfe du soleil

La porte de cette salle est verrouillée de l'extérieur. Confinée à l'intérieur se trouve une prisonnière nommée Marta Ombre-de-Lune. Fascinée par la culture drow, Marta espérait rejoindre les rangs de la maison Auvryndar, mais elle a été capturée et enfermée. Elle cherche l'occasion de prouver sa valeur aux drows.

Marta est une **mage** elfe du soleil, avec les modifications suivantes :

- Marta est d'alignement neutre mauvais.
- Elle possède les traits raciaux suivants : elle parle le commun, le draconique, le nain, l'elfique et le commun des profondeurs. Elle bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Elle est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Ajoutez *rayon de givre* à sa liste de tours de magie connus.
- Son grimoire et son focaliseur arcanique lui ont été enlevés (les personnages peuvent les trouver dans la zone 20b).

6. Le temple de Dumathoin

Cet ancien temple de Dumathoin a été reconverti en une immonde couveuse pour araignées géantes par T'rissa Auvryndar et ses fidèles. Elle contient les éléments suivants :

Estrade. T'rissa Auvryndar, une **prêtresse drow de Lolth**, se tient sur une estrade au fond du hall, donnant ses instructions à un groupe de quatre **drows** (deux femmes nommées Ardulace et Dhessril et deux hommes nommés Izzatlab et Yriltorn) et de trois **araignées géantes**. Si les personnages n'ont pas rencontré le **mage drow** de la zone 5a, il est également présent.

Araignées. Des dizaines de jeunes **araignées géantes** de la taille de tarentules grouillent dans la salle (à moins de les détruire, la plupart deviendront des araignées géantes en quelques semaines).

Cocons de toile. Soutenu par des piliers en pierre, le plafond de 9 mètres de hauteur disparaît sous une véritable canopée de toiles d'araignées. Plusieurs corps humanoïdes entoilés sont suspendus entre les piliers et les bas-reliefs de nains gigantesques saillant des murs.

Sacrifice. Le mur du fond du temple est couvert d'un immense bas-relief représentant une montagne. Un **drow** est attaché à la montagne par des toiles d'araignées collantes ; il est bâillonné et couvert de cocons contenant des œufs d'araignées.

T'rissa est aussi maléfique que la déesse démoniaque qu'elle vénère et elle refuse de parler à des non-drows et encore plus de négocier avec eux. Elle stabilise les personnages mourants pour qu'on puisse leur implanter des œufs d'araignée (voir « Œufs d'araignée », ci-après).

Le drow attaché au mur se nomme Krenrak. Il était le compagnon de T'rissa jusqu'à ce qu'elle se lasse de lui. Si on le libère, il combat T'rissa et les autres drows, mais des petites araignées jaillissent de son corps et le tuent 2 rounds après sa libération.

T'rissa a un trousseau de clefs en fer qui ouvrent les cellules de la zone 5d et une autre, à part, pour la zone 20d.

Les prisonniers morts

Les cadavres suspendus dans les toiles d'araignée sont les carcasses desséchées de prisonniers qui ont servi d'incubateurs (et de repas) aux araignées grouillant dans la salle. Parmi les cadavres on compte des gobelins, des hobgobelins et des torves, mais aussi des humains, des nains, des halfelins, des tieffelins et des gnomes qui ont été kidnappés à Skullport et à Waterdeep. Ils ont tous des blessures similaires, leur peau déchirée de l'intérieur.

Les œufs d'araignée

Si le groupe est vaincu, les personnages stabilisés se réveillent au bout de 1d4 heures ; ils sont pris dans des cocons de toiles collantes et suspendus 3 mètres au-dessus du sol avec des œufs d'araignée implantés dans le corps. Un personnage pris dans un cocon est entravé et peut utiliser une action pour tenter de s'échapper en réussissant un test de Force DD 15.

Les œufs d'araignée implantés dans un hôte éclosent en 2d12 heures, tuant leur hôte quand les jeunes araignées se fraient un passage en le dévorant de l'intérieur. Cette infestation fonctionne comme une maladie. Un sort de *restauration inférieure* ou une magie similaire lancée sur un hôte tue les œufs et met fin à la menace.

7. Douleur et plaisir

T'rissa Auvryndar a transformé ces quartiers du temple en salles de torture. Les hurlements des drows des zones 7d et 7e résonnent ici.

7a. L'entrée

Cette salle est vide, mais des cris de douleurs proviennent de derrière la porte.

7b. La salle de torture non utilisée

Sur les murs de cette salle sont accrochés des fouets enroulés, des dagues et d'autres outils inquiétants. Une petite table au centre est recouverte d'un drap immaculé en soie blanche.

7c. Le salon

Gardes. Dans les angles de la salle, quatre femmes **drows** nommées Balwiira, Olorgyl, Restryn et Ulraelle montent la garde, savourant les hurlements provenant des zones 7d et 7e.

Cercle. Au milieu de la salle se trouve un cercle de 3 mètres de diamètre délimité par des entrailles et d'horribles runes tracées avec du sang (voir « Cercle abyssal » ci-après).

Mobilier. Quatre chaises longues taillées dans du bois noir et rembourrées avec des coussins en soie d'araignée sont disposées autour de la salle.

Tunnel. Au milieu du mur sud s'ouvre un tunnel naturel d'où provient le mugissement du vent.

Les gardes drows ont ordre de tuer à vue tous les non-drows qu'ils voient, y compris les driders qui ne respectent pas les termes de leur exil. Si elles entendent des bruits de combat, les tortionnaires des zones 7d et 7e viennent voir ce qui se passe en laissant leurs prisonniers attachés dans les salles de torture.

Cercle abyssal. Les runes autour du cercle sont écrites en abyssal. Quiconque comprend ce langage et réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 peut déterminer la fonction du cercle : envoyer des drows dans les abysses au cours d'un rituel connu sous le nom d'Épreuve de Lolth. Tout drow qui rate cette épreuve revient des Abysses horriblement transformé en drider et on lui ordonne de fuir par le tunnel et de ne jamais revenir sous peine de mort. Les drows qui réussissent l'épreuve reviennent tels qu'ils étaient avec la bénédiction de Lolth et rien de plus.

7d. La torture par noyade

Narizmar. Un **drow** totalement nu nommé Narizmar Do'ett est attaché à une table solide positionnée sous un tonneau de 300 litres d'eau suspendu au plafond. Sa tête est couverte d'une cagoule en toile d'araignée (ses armes, sa chemise et son armure sont empilées dans le coin nord-est).

Sylkress. À moins d'avoir été attirée dans la salle 7c par des bruits de combat, une **combattante d'élite drow** nommée Sylkress Auvryndar est postée à une extrémité de la table et tient deux cordes qui permettent de faire basculer le tonneau et de déverser son contenu quand on tire dessus.

Elle est convaincue que Narizmar a juré fidélité à une autre drow et veut connaître l'identité de cette rivale cherchant à lui ravir l'affection de Narizmar. En fait, c'est Narizmar lui-même qui a répandu la rumeur de cette liaison pour que Sylkress le torture et prenne conscience de sa valeur. En résumé, ils se réjouissent tous deux aux dépens de l'autre.

S'il le doit, Narizmar peut se libérer de ses liens en cuir en réussissant un test de Dextérité (Escamotage) DD 15.

Une fois libéré, il tente de s'équiper de ses armes. Il n'obéit qu'à Sylkress et il est prêt à se sacrifier pour la sauver.

Sylkress se défend, mais s'il ne lui reste plus que la moitié de ses points de vie ou moins, elle supplie qu'on lui laisse la vie sauve et peut fournir aux personnages les informations suivantes en échange de sa liberté :

- L'invasion drow de la strate de la Sargauth n'est qu'une première étape avant une attaque à grande échelle contre Skullport.
- La sœur aînée de Sylkress, T'rissa, élève des araignées géantes pour renforcer les troupes drows de cette strate (voir zone 6). T'rissa pense que sa nouvelle méthode d'incubation expérimentale peut engendrer des araignées plus grandes et plus redoutables.
- La sœur jumelle de Sylkress, Melith, a conduit une petite troupe dans les cavernes Biscornues (strate 4) pour y établir un avant-poste.

7E. La salle de flagellation

À moins qu'un combat dans la salle 7c n'ait attiré leur attention, deux femmes **drows** nommées Pellanonia Auvryndar et Ghirith Nhilran se torturent mutuellement dans cette salle contenant les éléments suivants :

Drows. Une grande plate-forme tournante avec des sangles en cuir occupe la majeure partie de la salle. Pellanonia est attachée à la plate-forme tandis que Ghirith la frappe avec un fouet.

Équipement. L'armure et les armes de Pellanonia sont posées sur une chaise dans l'angle nord-est.

Pellanonia et Ghirith sont amantes. Si elle le doit, Pellanonia peut se libérer de ses liens de cuir en réussissant un test de Dextérité (Escamotage) DD 15. Une fois libérée, elle tente de s'équiper de ses armes. En tant que fille de la maison Auvryndar, elle se sert de son statut pour se protéger, affirmant avoir plus de valeur vivante que morte. Si elle est capturée ou acculée, elle est disposée à révéler les informations suivantes en échange de sa liberté :

- La principale place forte de la maison Auvryndar dans Undermountain se trouve dans le Défi de Muiral (strate 10) et elle est commandée directement par sa mère, Vlonwelv.
- Sa sœur aînée, T'rissa, a reçu l'ordre de leur mère de sécuriser la strate de la Sargauth pour préparer un assaut massif contre Skullport.
- Une autre de ses sœurs aînées, Melith, est parvenue à établir une présence dans les cavernes Biscornues (strate 4) et mène une violente campagne contre les kuotoas de ce niveau.

8. Les tunnels des lamentations

Les drows qui échouent à l'Épreuve de Lolth (voir zone 7c) et qui sont transformés en driders sont bannis dans ces tunnels. L'immonde magie de la déesse démoniaque Lolth engendre dans ces passages des vents mugissants qui reproduisent les lamentations des drows qui ont échoué à son test.

8A. Des toiles dans le vent

Les vents sont plus bruyants ici et remuent les épaisses toiles d'araignées qui emplissent la caverne en leur donnant des formes fantomatiques.

8B. Le drider fou

Un **drider**, rendu fou par les vents gémissants, couvre ses oreilles pour tenter en vain d'échapper à cet épouvantable son. Quand les personnages entrent dans la salle, il commence à hurler en elfique : « Faites-le cesser ! » Si les personnages lancent un sort de *silence* autour du drider, il apprécie le répit qui lui est offert et leur permet de traverser la caverne. Sinon, fou de rage, il attaque.

8C. Le poème du pirate

Cette caverne jouxte la Sargauth aux eaux paresseuses et elle est couverte de rideaux de toiles d'araignée qui ondulent sous l'effet du vent gémissant. Derrière ces rideaux, un vieux poème pirate est gravé sur le mur ouest :

> Si c'est à Skullport que vous souhaitez aller,
> En suivant le flot de la Sargauth il vous faut naviguer.
> Si le butin du pirate est ce que vous désirez,
> Jusqu'à la sépulture du capitaine il vous faut remonter.

En aval. Les personnages qui suivent le cours d'eau vers le sud-est finissent par arriver à Skullport.

En amont. Le courant de la rivière n'est pas très fort et les personnages peuvent facilement remonter vers l'amont jusqu'à la zone 9 pour trouver le « butin du capitaine ».

9. La sépulture du capitaine

Skullport était autrefois un sanctuaire pour les pirates et l'un d'eux est venu ici pour cacher son trésor... juste avant de mourir après avoir bu de la bière empoisonnée.

9A. La berge de la rivière

Cette caverne sur la berge de la rivière contient un sac à dos usé par les éléments abandonné ici par un aventurier qui a connu un bien sombre destin dans la zone 9b. Un pied-de-biche et une corde en chanvre de 15 mètres sont accrochés au sac. À l'intérieur, il y a cinq torches trop humides pour être allumées, un marteau, une boîte à amadou, une poêle, une outre à moitié pleine d'eau et sept jours de rations périmées.

9B. Le trésor des démons

Deux **barlguras** sont remontés de l'Underdark pour établir leur tanière ici. Alertés par des lumières qui approchent ou par les bruits de pas, ils deviennent invisibles et attendent pour tendre une embuscade aux nouveaux venus.

Trésor. Contre le mur ouest est affalé le squelette couvert de moisissures d'un pirate humain tenant une épée courte rouillée d'une main et une chope en bois de l'autre. Juste à côté, il y a les restes d'un tonneau en bois brisé. Si on examine attentivement la paroi au-dessus du squelette on peut remarquer une entaille dans la pierre. Cette entaille a la même largeur et la même profondeur que l'épée rouillée du pirate. Si cette épée, ou une épée semblable, est insérée dans l'entaille, une pierre se détache du plafond et un vieux coffret moisi tombe par terre. Il se brise en touchant le sol, éparpillant son contenu : 500 pa, une bourse en peau de requin contenant 5 agates (10 po chacune), une paire de dés en os (1 po), une bouteille vide en obsidienne de 15 centimètres taillée pour représenter une tour de magicien avec un bouchon comme sommet (50 po), un collier de perles (250 po) et une tête réduite d'elfe des mers avec une *potion de respiration aquatique* dans la bouche (avec juste le bouchon de la fiole qui dépasse).

10. Les cavernes de l'assemblée de la rivière

Toutes les grottes de cette zone sont froides et humides et de l'eau s'écoule du plafond en formant de petits bassins un peu partout.

10A. La caverne des cailloux noirs

Cette grotte haute de 2,4 mètres jouxte la Sargauth. Le sol y est couvert de cailloux noirs qui crissent sous les pieds.

Le son des bruits de pas sur ces cailloux est assez fort pour alerter les torves de la zone 10b.

10b. Les torves

Ayant jusqu'à présent échappé aux drows, dix **torves** se sont rassemblés au fond de cette caverne haute de 3 mètres. Ils se nourrissent de poissons pêchés dans la Sargauth et ne combattent que s'ils sont attaqués.

10c. L'assemblée des guenaudes aquatiques

Cette caverne naturelle haute de 9 mètres sent l'eau salée et les algues. C'est le repaire d'une assemblée de trois **guenaudes aquatiques** alliées à Halaster Blackcloak. Chacune d'elles a un **crabe géant** comme compagnon qui la suit et obéit à ses ordres. Les autres éléments caractéristiques de la caverne sont les suivants :

Bruit. Des bruits de geysers (voir zone 10d) résonnent ici.

Bassins. Le sol irrégulier est creusé de nombreux bassins peu profonds remplis d'eau sale. Les guenaudes utilisent ces bassins pour se baigner et se cacher si elles voient des lumières approcher ou si elles entendent des bruits de pas.

Décorations. Divers coquillages sont enchâssés sur les parois lisses et couvertes d'algues de la grotte.

Si les personnages ont déjà rencontré Andérian le Sombre, le marchand de lanternes de Skullport, les guenaudes aquatiques les connaissent déjà grâce au collier d'*œil de guenaude* que porte Andérian. Dans ce cas, elles s'adressent aux personnages sur un ton familier et leur demandent s'ils ont eu le temps de prendre des échantillons des bières locales de Skullport. Sinon, elles se présentent poliment comme étant Corail Noire, Gloute Saumure et Caldra Doigts-de-Seiche.

Tant que les trois guenaudes sont en vie, elles gagnent le trait d'incantation commune comme cela est décrit dans l'encadré « Assemblées de guenaudes » de la section consacrée aux « Guenaudes » dans le *Monster Manual.* Les guenaudes ne cherchent pas à se battre contre des non-drows puisqu'Halaster les a uniquement chargées de débarrasser la strate de la Sargauth de tous les elfes noirs. Les guenaudes cachent leur allégeance à Halaster et prétendent être des collectionneuses de coquillages inoffensives qui n'ont aucun ennemi. Elles se servent des aventuriers pour faire leur sale travail en leur promettant non seulement de pouvoir traverser leurs cavernes en toute sécurité, mais aussi des informations afin de les dresser contre les drows. Au cours de la conversation, elles fournissent les informations suivantes :

- « Une prêtresse drow a profané un ancien temple nain de l'autre côté de la rivière en le transformant en un site impie où elle fait se reproduire des abominations arachnéennes. »
- « Les drows enlèvent des gens dans la cité à la surface. Ceux qui ne servent pas de nourriture aux araignées sont sacrifiés à l'ignoble déesse démoniaque vénérée par les drows. »
- « Les drows ont déjà infiltré Skullport et découvert que la ville était faiblement protégée. Une invasion est imminente. La conquête de Skullport fournira aux drows une base solide à partir de laquelle ils pourront frapper au cœur d'Undermountain. Et après ? Waterdeep ? »

10d. Les geysers d'eau

Cette caverne de 6 mètres de haut est parcourue de petits geysers qui projettent de l'eau saumâtre jusqu'au plafond.

10e. Le chaudron de pierre

Chaudron. Au milieu de cette caverne de 6 mètres de plafond, le sol est bombé et forme un chaudron de 1,50 mètre de diamètre.

Décorations. Des gréements de navires et des voiles en lambeaux pendent du plafond comme des toiles d'araignées et des rideaux déchirés.

Le chaudron de pierre créé par Halaster est rempli à ras bord d'une eau trouble et cinq clefs de fer rouillées reposent au fond (ces clefs déverrouillent les fers de la zone 10g). Le chaudron a une CA de 17, 60 points de vie et il est immunisé contre le poison et les dégâts psychiques. S'il est réduit à 0 point de vie, le chaudron se fissure et est détruit. Les guenaudes aquatiques utilisent le chaudron comme focaliseur pour leur sort de *scrutation*.

La première fois qu'une créature autre qu'une guenaude aquatique perturbe les eaux ou endommage le chaudron, une rune ancienne se matérialise au-dessus (voir « Les runes anciennes », page 12). Piochez une carte de runes anciennes (voir l'annexe B) pour déterminer laquelle apparaît. La rune ancienne prend pour cible une créature déterminée aléatoirement dans un rayon de 18 mètres.

Toute créature qui boit au moins un demi-litre d'eau du chaudron doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pendant 1 heure par demi-litre avalé.

10f. Les ossements rongés

Le long des parois de cette caverne sont soigneusement empilés des os de gobelins, de hobgobelins, de troglodytes et d'araignées géantes qui ont été nettoyés par les guenaudes aquatiques.

10g. Le garde-manger

C'est ici que les guenaudes aquatiques enchaînent les prisonniers qui leur servent de nourriture. De vieilles chaînes fixées aux parois se terminent par cinq jeux de fers rouillés dont les clefs sont cachées à l'intérieur du chaudron de la zone 10e. Chaque serrure peut être crochetée avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15.

Quand les personnages arrivent, ils trouvent deux prisonniers enchaînés : un **gobelin** désarmé nommé Lerk et un jeune garçon de 13 ans nommé Delvin Bergeorage (illuskien **roturier**, CB, sans arme).

Les guenaudes ont capturé Delvin après qu'il a « emprunté » avec un ami une barque pour explorer les grottes marines près de Skullport. Quand les guenaudes aquatiques ont attaqué, l'ami de Delvin a sauté par-dessus bord et a réussi à s'éloigner à la nage, mais Delvin n'a pas eu cette chance. Il est tellement frigorifié et terrorisé qu'il bégaie quand il essaie de parler.

Pour son propre amusement, le maléfique gobelin torture Delvin en le menaçant de le manger avant le retour des guenaudes. Puisque le garçon ne voit pas dans les ténèbres, il prend le gobelin pour son geôlier et non un autre prisonnier. S'il est sauvé, Delvin insiste pour qu'on l'appelle « Del » et propose de porter les affaires des héros.

Comme la plupart des gobelins, Lerk est aussi brutal qu'il est couard. Il est très affamé et supplie les personnages de lui donner à manger et de le libérer.

10h. Le trésor des guenaudes

Plafond. Cette grotte a un plafond irrégulier qui culmine à une hauteur de 9 mètres.

Épaves. Des débris pourris d'embarcations sont entassés en un tas de 6 mètres de haut qui couvre les 12 derniers mètres au fond de cette grotte humide. Du tas font saillie

des sortes de poteaux brisés couverts de berniques qui étaient autrefois des mâts. Au sommet de la décharge se trouve un nid de pie qui contient le trésor des guenaudes aquatiques (voir Trésor, ci-après).

Décoration des parois. Des dizaines de barres de gouvernail décorées de crânes, récupérées sur des navires naufragés, sont accrochées à des pointes de fer enfoncées dans les parois.

Figure de proue. Une figure de proue ayant la forme d'une banshie hurlante est appuyée contre le mur sud.

Les débris de bateaux constituent un terrain difficile et certaines parties du tas peuvent s'effondrer. Toute créature qui termine son tour sur les débris doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou tomber à terre.

La figure de proue imbibée d'eau a une taille de 2,40 mètres et pèse 600 kilos. Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'abjuration. Si on lance un sort de *dissipation de la magie*, la figure de proue n'est plus magique. Tant que sa magie n'est pas dissipée, la figure de proue émet une plainte déchirante si une créature autre qu'une guenaude aquatique s'approche à moins de 3 mètres du nid de pie. La plainte se répercute dans toute la caverne et peut être entendue jusqu'à la zone 10c. Si les guenaudes sont encore en vie, elles vont chercher des renforts dans les zones 10a et 10b et se précipitent pour protéger leur précieux trésor.

Trésor. Le nid de pie contient 2 000 pc dans un coffret en bois sans couvercle, 250 pa dans une urne en étain, une ombrelle, une trousse d'outils de tisserand, une canne de marche en ébène avec une poignée en étain en forme de pieuvre (25 po) et une longue-vue cassée (250 po).

11. Le reclus

Ici vit un drider. Les guenaudes aquatiques de la zone 10 l'utilisent pour garder la « porte d'entrée » de leur tanière.

11a. Le prince pétrifié

Gueule. Cette grotte béante ressemble à la gueule d'un énorme poisson. Des colonnes rocheuses naturelles supportent un plafond haut de 9 mètres.

Statue. Au milieu de la grotte se dresse la statue à moitié écroulée d'un humain aux allures princières vêtu d'un harnois et prêt à combattre avec son épée tirée.

Il y a de nombreuses années, une méduse vivait dans ces cavernes jusqu'à ce qu'elle soit tuée par des aventuriers. La statue délabrée est tout ce qui reste d'une de ses victimes.

11b. La forêt des cocons

Lanceur de sorts drider. Un **drider** rôde dans la plus petite grotte au nord et surgit pour affronter les intrus qui entrent en venant de la zone 11a. Ce drider a le trait incantation qui est décrit dans l'encadré de la fiche du « Drider » dans le *Monster Manual.*

Statues. La principale caverne a un plafond haut de 12 mètres auquel sont suspendues les victimes pétrifiées de la méduse qui vivait ici. Le drider a enveloppé ces statues de sa toile épaisse et a créé une étrange forêt de cocons gris. Des filaments de toiles d'araignée sont tendus entre ces cocons et la zone est considérée comme un terrain difficile.

Le drider reste accroché aux parois restant hors de portée des armes de corps à corps tandis qu'il lance ses sorts ou tire avec son arc long. Tout en attaquant, il ne cesse de répéter en elfique : « La reine est folle de rage... folle de rage contre moi. » Aussi folle qu'on peut l'être. »

Si on met le feu aux cocons de toile ou si on les déchire, cela révèle les créatures pétrifiées qu'ils renferment. Parmi ces créatures, il y a des drows, des kuo-toas et des troglodytes, mais aussi quelques mineurs nains et pirates humains. Tous sont pétrifiés dans une posture de combat avec une expression de peur sur leur visage.

12. Les chasseurs de butin

Cette caverne qui s'ouvre le long de la rivière a la forme d'une coquille. Les **fantômes** de trois pirates humains nommés Algarr Âpremarée, Liddie « langue de vipère » Kant et Jim Arête jaillissent des rochers et s'y enfoncent à la recherche d'un trésor enseveli. Ils attaquent les intrus qu'ils pensent être des concurrents et ignorent les autres.

Les fantômes ne peuvent trouver le repos tant qu'ils n'ont pas découvert un trésor caché. Les personnes peuvent attirer leur attention en leur proposant de les conduire jusqu'à un trésor caché (comme celui de la zone 9b) ou vers un lieu près de la rivière où ils ont eux-mêmes enterré un trésor. Les fantômes peuvent les suivre ou posséder des personnages, mais ils ne peuvent s'éloigner de plus de 30 mètres de la Sargauth. Une fois qu'ils ont trouvé ce qu'ils cherchent, ils gloussent et dansent de manière presque démente puis ils disparaissent à tout jamais. Les personnages qui ont apporté le repos aux fantômes de cette manière doivent recevoir les mêmes PX que s'ils les avaient vaincus en combat.

13. Les grottes de la berge

Ces salles contiennent des embarcations que les personnages peuvent utiliser pour naviguer sur la Sargauth.

13a. Les radeaux des drows

Les drows utilisent des radeaux pour circuler sur la Sargauth. Appuyés contre les parois, il y a deux radeaux de 3 mètres de côté constitués de rondins en bois de zurkh attachés par d'épaisses toiles d'araignée. À côté sont disposées six perches de 3 mètres que les drows utilisent pour guider leurs embarcations sur la rivière.

13b. L'embarcadère

Cette caverne haute de 6 mètres donne sur la Sargauth et a les éléments caractéristiques suivants :

Porte. Une porte décorée sur le mur nord-ouest est flanquée de bas-reliefs représentant des nains casqués dont le visage a été détruit par des vandales. Une inscription sur la porte a également été vandalisée et elle est illisible.

Bac. Une gondole noire, dont la coque est gravée d'yeux torves, est amarrée de ce côté de la rivière avec à son bord un **squelette** tieffelin habillé d'une robe noire qui manie une perche de 3 mètres pour guider l'embarcation.

La gondole et le passeur squelettique sont des créations d'Halaster. La gondole, qui peut accueillir jusqu'à sept créatures de taille Moyenne et leurs équipements, est un objet de Grande taille avec une CA de 11, 50 points de vie et une immunité contre les poisons et les dégâts psychiques.

Le squelette tieffelin comprend le commun et l'infernal, mais il ne peut pas parler. Il navigue sur la Sargauth dans la direction indiquée par ses passagers. Quand les personnages atteignent leur destination, le tieffelin tend sa main osseuse afin de percevoir le paiement d'une pièce par passager. S'il n'est pas payé, il disparaît avec son embarcation. Les personnages qui détruisent le squelette ou utilisent un effet qui renvoie des morts-vivants peuvent prendre le contrôle de la gondole ; mais sans son navigateur attitré, l'embarcation est attaquée dès qu'elle entre dans

une section de la rivière marquée par une flèche ondulée. Lancez 1d6 et consultez la table suivante pour déterminer la nature des attaquants :

d6	Créatures
1–2	Quatre **squelettes minotaures** surgissent du fond de la rivière.
3–4	Sept **ombres** rampent sur le bateau.
5–6	Quatre **feux follets** se matérialisent au-dessus du bateau.

14. Le hall des tailleurs de pierre

Les nains de Melairkyn transportaient ici des blocs de pierre brute pour tailler des portes, des statues et d'autres formes.

14a. L'entrée sud

Un bloc de pierre carré de 1,30 mètre de côté est tombé du plafond de ce couloir et s'est brisé en deux sur le sol. Le bloc s'est détaché quand quelqu'un est passé sur une plaque de pression cachée sur le sol (le piège n'a pas touché sa cible et n'est plus un danger).

Porte intérieure. Cette épaisse porte en pierre est flanquée de bas-reliefs représentant des nains dont les visages et les barbes ont été vandalisés. Un nain peut ouvrir la porte, mais aucune autre créature à moins d'employer un sort de *déblocage* ou une magie similaire. La porte a une CA de 15, 75 points de vie et elle est immunisée contre toutes les formes de dégâts à l'exception de ceux de force et ceux infligés par des armes en adamantium.

14b. L'entrée nord

Au milieu du couloir, un gobelin est broyé sous un bloc de pierre de 1,20 mètre de côté qui est tombé du plafond. On ne voit plus que ses jambes dégingandées (le gobelin est passé sur une plaque de pression qui a provoqué la chute de la pierre et le piège n'est plus un danger).

Porte intérieure. Cette épaisse porte a la même apparence et les mêmes caractéristiques que la porte de la zone 14a.

14c. La galerie de pierre

Xorn massif. Un xorn inhabituellement grand, 3 mètres de hauteur et de largeur, ronfle bruyamment au milieu de cette salle. Tant qu'elle dort, la créature ne bouge pas, la bouche et les yeux fermés, les bras ballants avec ses phalanges raclant le sol.
Cubes de pierre. Vingt cubes de granit de 2,40 mètres de côté sont disposés dans la salle. Un cube près du mur ouest, marqué avec un X sur la carte 3, est un faux (voir « Faux cube », ci-après).
Statues. Dans la pièce, il y a quatre statues inachevées avec des fragments de pierre autour de leur base.

Jusqu'à ce qu'il s'échappe et se cache ici, le xorn était un des animaux domestiques préférés d'Halaster, qu'il avait élevé en le nourrissant régulièrement de pierres précieuses magiques pour augmenter sa taille. Il va et vient en traversant les murs et apprécie la tranquillité que lui offre cette salle. En réussissant un test de Dextérité (Discrétion) DD 16, une créature peut traverser la salle discrètement sans réveiller le xorn. Mais ce test est effectué avec un désavantage si la créature transporte des pièces ou des pierres précieuses puisque le xorn peut sentir ces trésors même quand il est endormi. La découverte d'intrus dans son antre provoque sa fureur et il attaque.

Le **xorn** a un indice de dangerosité de 8 (3 900 PX) et les modifications suivantes :

- Le xorn est de Grande taille et a 103 (9d10 + 54) points de vie.
- Sa Force est de 20 (+5) et ses attaques de corps à corps ont un bonus pour toucher de +8. Ses attaques avec ses griffes ont une allonge de 3 mètres et elles infligent 9 (1d8 + 5) points de dégâts tranchants si elles touchent ; sa morsure inflige 22 (5d6 + 5) points de dégâts perforants si elle touche.

Faux cube. Bien que similaire en apparence aux blocs de granit, ce cube de 2,40 mètres de côté est creux et sa structure est constituée de plaques de plâtre de 8 centimètres d'épaisseur. Un nain à moins de 3 mètres du cube peut dire d'un simple coup d'œil de quoi il est constitué, tout comme n'importe quel personnage qui frappe le cube avec un marteau ou un outil similaire. Toute créature pesant plus de 25 kilos qui monte sur le cube le traverse alors que le plâtre cède.

Le cube contient un trône d'albâtre abîmé de conception elfique, aussi robuste qu'élégant. Il est délicatement ouvragé pour donner l'impression d'être constitué de branches et de brindilles avec un minuscule oiseau chanteur perché sur un côté du dossier. Il y avait cinq oiseaux chanteurs perchés sur le trône, mais quatre ont été cassés et perdus.

Le trône a été sculpté par les elfes d'Illefarn, un ancien royaume du Nord. Il a disparu de sa capitale (située sur le site où se dresse aujourd'hui Waterdeep) peu de temps avant la destruction du royaume il y a 2 500 ans. Les nains de Melairkyn l'ont trouvé dans un triste état et, après l'avoir réparé, ils comptaient l'offrir aux elfes. Plus tard, des aventuriers nains l'ont trouvé et l'ont caché en espérant pouvoir l'emporter avec eux une fois qu'ils auraient découvert un moyen de lui faire quitter le donjon, mais ils ne sont jamais revenus. Si les personnages trouvent le trône et informer Volo de son destin, ils terminent une quête (voir « Le Trône du coronal », page 8).

Étant une des dernières reliques d'Illefarn, le trône est inestimable. Il a deux propriétés magiques mineures :

- Une créature qui s'assoit dessus ne peut pas mentir.
- Le trône est étonnamment léger pour sa taille et ne pèse qu'environ 250 kilos.

Statues inachevées. Symbolisées par les icônes de statue sur la carte 3, ces quatre œuvres inachevées caractéristiques de l'art nain sont, du nord au sud :

- La statue presque terminée d'une prêtresse naine tenant un encensoir en pierre
- La statue à moitié terminée d'une jeune naine joyeuse juchée sur les épaules de son père dont la partie inférieure du corps n'est pas encore sculptée
- Une porte en pierre à moitié terminée gravée d'un minotaure et d'un nain en armure lourde s'affrontant à coups de hache.
- Un bloc de pierre à peine travaillé dans lequel on commence à distinguer les contours d'un brasero en pierre.

15. Le chemin du bois de Wyllow

Les drows ont acculé et tué plusieurs troglodytes dans ces cavernes quand les créatures reptiliennes ont refusé de se soumettre.

15a. La scène de bataille

Ici, le sol est souillé de sang et des dizaines de carreaux d'arbalète de poing sont éparpillés dans la salle. Un personnage qui examine les carreaux et réussit un test

d'Intelligence (Nature) DD 15 découvre des traces de poison sur les projectiles, mais il n'est plus virulent.

15b. Les carcasses en décomposition

Puanteur. Cette grotte de 3 mètres de hauteur est envahie par une épouvantable odeur de putréfaction provenant de trois cadavres de troglodytes criblés de carreaux d'arbalète. En les examinant de plus près, on peut voir des plaies plus profondes (provoquées par les épées courtes empoisonnées des drows).

Portail-voûte menant à la cinquième strate. Dans le mur sud-est s'ouvre une arche de pierre ; sur sa clef de voûte, ainsi que sur les deux pierres à sa base, est gravée la même représentation d'un vieil homme tenant un bâton.

Cette arche est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand on frappe l'arche trois fois de suite avec un bâton de n'importe quelle sorte.
- Les personnages doivent être de niveau 8 ou plus pour franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui franchit le portail arrive en 6i dans la cinquième strate, dans l'emplacement inoccupé le plus proche de son portail jumeau.

16. Les cavernes des tirs croisés

Quatre sentinelles drows surveillent la rivière pour repérer d'éventuelles incursions en provenance de Skullport. Les drows utilisent leurs arbalètes contre des ennemis qui passent entre les deux cavernes.

16a. La corniche nord

Deux **drows** sont cachés sur cette corniche qui culmine à 1,80 mètre au-dessus de l'eau. Ce sont deux frères nommés Varaun et Veszdar. Si l'un est tué, l'autre fuit et alerte les drows de la zone 20.

16b. La corniche sud

Cachés au sommet de cette corniche haute de 2,40 mètres, deux **drows** nommés Molkoth et Quilolvir sont accompagnés d'une **guerrière d'élite drow** nommée Meridin Helvirae. Meridin commande ce poste de garde. Elle porte sur elle une longue corde de 9 mètres en toile d'araignée accrochée à un grappin que les drows utilisent pour passer au-dessus de la rivière.

Une grotte latérale contient les restes d'un vieux feu de camp et le squelette d'un aventurier halfelin qui a été tué et dépouillé par ses compagnons. Il ne reste aucun trésor.

17. Les passages dangereux

Ces cavernes forment la frontière entre les communautés drows et gobelinoïdes de ce niveau.

17a. La caverne contestée

Gardes. Onze **hobgobelins** et un **capitaine hobgobelin** sont stationnés dans cette grotte de 6 mètres de haut.

Sang. Le sol est taché de sang après un violent accrochage qui s'y est déroulé par le passé.

Tunnel descendant. À l'ouest, un tunnel s'enfonce en pente raide vers la zone 1 de la quatrième strate.

La maison Auvryndar et la Légion d'Azrok s'affrontent depuis des mois pour le contrôle de cette caverne. La faction qui occupe cette grotte contrôle l'accès à la quatrième strate d'Undermountain. Pour le moment, ce sont les gobelinoïdes commandés par le seigneur de guerre Azrok qui tiennent la place, et les hobgobelins ont ordre de la défendre contre les drows. Le capitaine, Kliyuse le Briseur de crânes, a également reçu comme instructions de diriger les aventuriers vers le nord jusqu'au campement gobelinoïde (zone 21) et de leur interdire l'accès à la quatrième strate tant qu'ils n'ont pas rencontré Azrok et Lurkana. Si les aventuriers suivent ses instructions, Kliyuse leur affecte deux hobgobelins pour s'assurer qu'ils atteignent le campement rapidement et en toute sécurité.

17b. Les sentinelles gobelours

Six gobelours sont accroupis près du mur est de cette caverne de 4,50 mètres de plafond, en train de mâchouiller des vieux os ; ils ont ordre d'attaquer tout non-gobelinoïde qui traverse cette grotte sans escorte.

17c. Les gardiens du ver pourpre

Cette grotte haute de 4,50 mètres est presque vide à l'exception des deux **gobelins** à son extrémité nord. Les gobelins, nommés Crachebave et Zob, ont trouvé un trésor enterré dans les ruines de Stromkuhldur (voir « Trésor », ci-après) et l'ont rapporté ici pour l'examiner. Les gobelins ne sont pas conscients du danger proche (voir zone 17d) et ils ne donneront pas leur trésor facilement.

Trésor. Chaque gobelin possède la moitié d'une statuette de ver pourpre de 15 centimètres taillée dans une pierre pourpre satinée. Si les deux moitiés sont liées l'une à l'autre avec un tour de magie de *réparation*, la statuette peut être vendue pour 125 po. Elle pèse 2,5 kilos.

17d. Nérozar le Vaincu

Au milieu de cette caverne de 9 mètres de plafond flotte un zombi tyrannœil nommé Nérozar accompagné de trois **spores gazeuses** qui lui ressemblent beaucoup. Tout personnage qui voit les spores gazeuses peut discerner leur véritable nature en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 15.

Nérozar a les caractéristiques d'un **zombi tyrannœil**, mais son rayon de désintégration est remplacé par l'effet suivant :

Rayon de télékinésie. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou le zombi la déplace de 9 mètres maximum dans n'importe quelle direction. Elle est entravée par l'emprise du rayon télékinétique jusqu'au début du prochain tour du zombi ou jusqu'à ce que ce dernier soit neutralisé.

Si la cible est un objet de 150 kilos ou moins qui n'est ni porté ni transporté, cet objet est déplacé de 9 mètres maximum dans n'importe quelle direction. Le zombi peut également utiliser ce rayon avec précision sur des objets, et ainsi manipuler un outil simple ou ouvrir une boîte ou une porte.

Nérozar utilise son rayon de télékinésie pour diriger ses spores gazeuses sur les intrus. Le poison des spores gazeuses n'a aucun effet sur le zombi tyrannœil.

Nérozar a défié Xanathar pour le contrôle de Skullport et il a perdu. L'ambassadeur flagelleur mental de Skullport (voir zone 21g) a amené avec lui jusqu'à Stromkuhldur le cadavre animé de Nérozar, mais Azrok a refusé que le zombi tyrannœil demeure dans son campement, aussi le flagelleur mental l'a laissé ici où le mort-vivant a engendré des spores gazeuses.

17e. La tanière de l'otyugh

Un tas de détritus et de cadavres en décomposition est empilé dans cette caverne haute de 3 mètres ; sous le tas se cache un **otyugh**. L'otyugh est un ami des gobelins, des hobgobelins et des gobelours de l'Emprise d'Azrok (zone 21)

qui lui fournissent des charognes. Normalement il n'attaque pas les gobelinoïdes ou ceux qu'ils escortent. Cependant, il attaquera toute créature qui ose fouiller son tas de détritus.

Les corps dans le tas sont les dépouilles de drows, de quaggoths, de gobelours, de gobelins et d'hobgobelins qui ont été tués au cours des escarmouches entre la Légion d'Azrok et la maison Auvryndar. On leur a retiré tous leurs objets de valeur, armes et armures, et il manque des morceaux à certains des cadavres, morceaux dévorés par l'otyugh.

18. La caverne abandonnée

Cette caverne de 9 mètres de plafond contient des vestiges de l'ancienne colonie de Stromkuhldur. Les bâtiments de plain pied en ruine sont vides, leurs toits sont effondrés et on les a vidés de tout ce qu'ils contenaient. Des sections entières de la voûte de la caverne se sont effondrées et les débris sont éparpillés sur le sol.

19. La tanière de la chimère

Une **chimère** dressée par T'rissa Auvryndar se prélasse au sommet d'une pile de pièces de monnaie dans la moitié sud de cette caverne haute de 4,50 mètres. La chimère peut être apaisée avec de la nourriture et des babioles brillantes ; cependant, elle attaque tout aventurier qui s'approche trop près de son trésor.

Le trésor de la chimère contient 600 pe, 2 000 pa et 10 000 pc.

20. La ville des drows

Un ancien tremblement de terre a provoqué l'effondrement de sections entières de Stromkuhldur, divisant la ville en cavernes plus petites. Après avoir repoussé la Légion d'Azrok de cette caverne située à l'est, les drows de la maison Auvryndar en ont pris le contrôle. La caverne possède les caractéristiques suivantes :

Ruines. Cette caverne de 9 mètres de plafond est un labyrinthe mortel et silencieux de bâtiments croulants dont la plupart sont partiellement effondrés. Les murs des bâtiments sont hauts de 3 mètres et la plupart des toits se sont effondrés.

Toiles et araignées. Des toiles d'araignée sont tendues entre les bâtiments, mais elles ne sont pas suffisamment épaisses pour gêner les déplacements. Neuf **araignées géantes** parcourent les allées entre les bâtiments à la recherche de proies.

Les araignées géantes se déplacent par groupes de trois. Parmi les autres troupes stationnées ici, il y a un guerrier d'élite drow nommé Ranaghax Auvryndar, douze drows, trois torves et trois quaggoths. Si l'alerte est déclenchée, ces troupes se joignent aux araignées géantes pour traquer et détruire les intrus.

Les bâtiments qui ne sont pas numérotés sur la carte sont vides. Les autres sont décrits ci-après.

20a. La cuisine

Odeur. Une forte odeur de ragoût de viande provient de ce bâtiment.

Serviteurs et gardes. À l'intérieur, un **gobelours** menotté et trois **gobelins** attachés les uns aux autres par les chevilles sont en train de préparer le repas sous la surveillance de trois gardes **drows** nommés Raelphar, Rizryn et Xebyl.

Mobilier. On compte plusieurs plans de travail en pierre dans la salle. Un grand chaudron est suspendu au-dessus d'un feu dans l'angle sud-ouest.

Raelphar possède la clef des menottes du gobelours tandis que Rizryn a celles des fers entravant les gobelins. Pour les ouvrir sans ces clefs, il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur.

S'ils sont libérés, les gobelinoïdes s'équipent d'armes improvisées et fuient vers la zone 17a en empruntant le tunnel sud. Le gobelours se nomme Blarg. Les gobelins s'appellent Goutteux, Lèchebottes et Cassoreille.

Qu'est-ce qu'on mange ? Le chaudron contient un copieux ragoût de viande de troglodyte et d'écales ridées (des champignons).

20b. Les quartiers de T'rissa

Deux hommes **drows** nommés Krivven et Yazdriirn montent la garde devant cette porte. Seule T'rissa est autorisée à entrer ici et ils attaquent tout intrus immédiatement. Le bâtiment contient les éléments suivants :

Têtes empaillées. Plusieurs têtes empaillées de gobelours, de hobgobelins et de gobelins sont accrochées sur les murs.

Coffre. Un coffre verrouillé en bois sombre, sculpté pour ressembler à une araignée avec des cristaux rouges à la place des yeux, est posé dans l'alcôve ouest (la clef de ce coffre est cachée dans la bouche d'une tête de gobelin accrochée non loin au mur).

Mobilier. Un lit avec un dais en toiles d'araignée occupe toute l'alcôve est. Le reste du mobilier inclut une commode et une coiffeuse dont le cadre où devrait se trouver le miroir est vide.

La serrure du coffre peut être crochetée avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15 ou avec un sort de *déblocage* ou une magie similaire.

Trésor. Les huit yeux de cristal sur le coffre peuvent être retirés et valent 5 po chacun. Dans le coffre, il y a trois tablettes disposées les unes au-dessus des autres.

Sur celle du haut, il y a une statuette d'araignée en onyx (25 po), huit bâtonnets d'encens (1 po chacun) et une dague avec un petit réservoir dans la garde qui peut contenir trois doses de poison liquide.

Une robe en soie d'araignée teinte en noir avec des petites araignées dorées cousues dessus (90 po) est rangée sur l'étagère du milieu. Cachée dans les plis de la robe, on peut trouver une *potion de soins* dans une fiole en cristal.

Une baguette en bouleau (un focaliseur arcanique) et un grimoire relié en cuir qui appartient à Marta Ombre-de-Lune (voir zone 5d) sont posés sur l'étagère du bas. Le grimoire contient les sorts suivants : *orbe chromatique*, *cône de froid*, *contresort*, *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *agrandir/rétrécir*, *boule de feu*, *vol*, *invisibilité supérieure*, *tempête de grêle*, *identification*, *armure du mage*, *projectile magique*, *arme magique*, *pas brumeux*, *métamorphose*, *envoi de message*, *bouclier* et *suggestion*.

20c. La tanière des quaggoths

Trois **quaggoths**, dont l'un est un quaggoth thonot (voir encadré du « quaggoth » dans le *Monster Manual*), mangent dans une auge au milieu de la salle. L'auge contient des entrailles sanguinolentes de troglodytes ainsi que des ingrédients moins identifiables. Ils attaquent à vue tout intrus qui n'est pas un drow.

20d. Le miroir du démon

La porte de ce bâtiment est verrouillée et c'est T'rissa Auvryndar (voir zone 6) qui en possède la clef. La serrure est ancienne et peut être crochetée à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 12.

Le bâtiment est rempli de toiles d'araignée et un miroir ovale de 1 mètre de haut est suspendu sur le mur ouest. Des araignées incroyablement réalistes sont gravées sur son cadre en pierre et on a presque l'impression qu'elles bougent. Quand une créature approche à moins de 1,50 mètre de son reflet dans le miroir, ce reflet disparaît et il est remplacé par un vague visage arachnéen partiellement dissimulé par de la fumée.

La créature dans le miroir est la projection d'une démone yochlol au service de la mère de T'rissa, Vlonwelv. Si la créature qui se tient devant le miroir est T'rissa ou quelqu'un qui a exactement les mêmes traits, l'araignée l'accueille chaleureusement en elfique en claquant des mandibules avant de lui demander pourquoi des opérations ont été lancées pour s'emparer des cavernes Biscornues (quatrième strate) alors que Stromkuhldur et Skullport ne sont pas encore conquises.

Si une créature qui n'est clairement pas T'rissa se tient devant le miroir, ou si la yochlol se rend compte qu'elle a été dupée, la démone prend sa véritable forme visqueuse et regarde l'intrus de son œil unique rouge avant de crier en abyssal, « Je sais qui vous êtes ! » Puis le miroir tombe et se brise par terre.

20E. Le trésor en aval

Rivière de poissons. Un filon de turquoises s'étend en diagonale sur la paroi est et ressemble à un ruisseau. Le granit a été sculpté pour ressembler à un banc de truites.

Bassin de pierre. Dans la partie nord de cette salle, un grand bassin vide est creusé dans le sol.

La veine de turquoises va de l'angle supérieur droit du mur oriental à son anglen inférieur gauche, vers le bassin. Les gravures de truites semblent nager à contre-courant en s'éloignant du bassin. Si on examine les gravures attentivement, on se rend compte qu'on peut modifier l'orientation des poissons. La première fois que tous les poissons sont retournés pour donner l'impression qu'ils nagent vers l'aval, une valve cachée dans le bassin s'ouvre et le remplit de 200 litres d'eau fraîche. Un minuscule poisson couleur émeraude nage dans le bassin.

Trésor. Le poisson émeraude nage dans le bassin jusqu'à ce qu'on l'attrape en réussissant un test de Dextérité DD 10 ; il se transforme alors en *gemme élémentaire* (eau). L'eau subsiste dans le bassin même sans le poisson. Rien ne se passe si on modifie encore une fois l'orientation des poissons.

20F. Les quartiers inoccupés

Onze sacs de couchage sont disposés sur des dalles de pierre dans cette salle. Près de chaque lit se trouve un petit coffre qui sert de table de chevet. Les coffres ne sont pas verrouillés et contiennent de simples vêtements noirs.

20G. Les baraquements des drows

Dans cette salle, douze sacs de couchage sont dispersés par terre. Six **drows** masculins et un **guerrier d'élite drow** se reposent ici, mais à la moindre alerte ils s'arment rapidement. Les drows se nomment Alybbrin, Chasmas, Jarkorl, K'yordred, Szorth et Xebrek. Le guerrier d'élite drow, Ranaghax Auvryndar, fascine les autres drows avec le récit d'un combat singulier qui l'a opposé à un capitaine hobgobelin de la Légion d'Azrok ; ce combat s'est terminé quand Ranaghax a enfoncé sa dague empoisonnée dans la gorge du capitaine. Il parle suffisamment fort pour être entendu par des personnages écoutant à la porte.

Ranaghax, le frère aîné de T'rissa, est soumis à cette dernière et à toutes les autres femmes drows de sa maison. Il connaît sa place et attend avec impatience de s'emparer du reste de Stromkuhldur quand T'rissa en donnera l'ordre.

Trésor. Ranaghax porte une broche d'obsidienne en forme de scarabée gravée de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po) ainsi qu'une bourse en toile d'araignée contenant 35 po.

20H. L'ancienne salle à manger

Lanternes. Quatre lanternes en fer éteintes sont accrochées aux poutres par de courtes chaînes.

Mobilier. La partie ouest de la salle est occupée par une robuste table en pierre. Taillée pour des nains, elle a des pieds plus courts que les autres tables. Des bancs en pierre sont diposés de part et d'autre et il y a une chaise en pierre à chaque extrémité.

20I. Les toilettes

Un **drow** nommé Balok est assis sur un seau d'aisances dans cette salle et il est très gêné d'être surpris dans une position aussi délicate. Si les personnages l'attaquent, il lance le seau à l'un d'entre eux et fuit vers la zone 20g (considérez le seau comme une arme improvisée qui n'inflige pas de dégâts mais asperge la cible touchée d'une substance malodorante).

20J. Le groupe de troglodytes

Dans cette salle au sol couvert de morceaux de pierre règne une épouvantable puanteur.

Douze captifs **troglodytes** sont confinés dans ces quartiers, mais le garde posté devant leur porte s'est absenté pour aller dans la salle 20i. Si quelqu'un d'autre qu'un drow ouvre la porte, les troglodytes tentent leur chance et essaient de fuir. Pendant leur tour, ils se précipitent en piétinant tout sur leur passage et font assez de bruit pour déclencher l'alarme. Les troglodytes qui parviennent à fuir se dirigent vers le sud et disparaissent dans les eaux sombres de la Sargauth.

20K. Le rassemblement de torves

Puanteur. La salle empeste la mort et la décomposition.

Torves. Trois **torves** se curent les crocs au beau milieu de cette salle.

Détritus. La salle est couverte de fragments de pierre, de morceaux d'armures et d'armes brisées (les armes et les armures ont été récupérées sur des cadavres de gobelinoïdes. On ne peut rien en tirer).

Les personnages qui suivent l'odeur de décomposition découvrent un tas de têtes de gobelins et de hobgobelins derrière un mur de pierre près de l'extrémité sud de la salle.

21. L'Emprise d'Azrok

La plus grande section non ensevelie de Stromkuhldur est occupée par la Légion d'Azrok et elle est appelée l'Emprise d'Azrok. Au fur et à mesure que se sont répandues les rumeurs au sujet de la cécité d'Azrok, la crainte d'une attaque imminente de Skullport ou des drows de Stromkuhldur n'a fait que croître. Alors qu'il régnait auparavant une forte activité dans cette colonie, elle est désormais plongée dans l'anxiété et la morosité ; on y trouve les éléments suivants :

Ruines. Cette caverne de 9 mètres de plafond est un labyrinthe de bâtiments de plain-pied dont la plupart sont partiellement effondrés. La plupart ont des murs de 3 mètres de haut sans toit.

Rues. Les « rues » étroites entre les bâtiments sont jonchées de déchets et d'immondices. Des rats inoffensifs grouillent un peu partout.
Bannières. Des bannières jaunes marquées du sceau d'Azrok, une empreinte de main ensanglantée dans un triangle rouge, sont suspendues sur différentes structures.
Patrouilles. Quatre groupes de hobgobelins composés de trois **hobgobelins** et d'un **capitaine hobgobelin patrouillent dans l'Emprise d'Azrok Ils** interrogent les visiteurs et demandent à voir leurs documents d'identification.

Les visiteurs parvenant à l'Emprise d'Azrok sont accueillis par deux **gobelours**. Les drows sont attaqués à vue. Les autres peuvent entrer et se déplacer dans l'Emprise d'Azrok s'ils disposent des bons papiers d'identification. Les visiteurs qui n'ont pas ces documents sont escortés par les gobelours jusqu'à la zone 21c.

Une fois que chaque membre du groupe a reçu ces documents, les gobelours les conduisent auprès d'Azrok dans la zone 21n. Cette rencontre n'est pas optionnelle puisqu'il faut payer un tribut au seigneur de guerre hobgobelin en échange de son hospitalité. Après, les personnages pourront se déplacer librement dans l'Emprise d'Azrok et y entrer ou en partir à leur guise (seuls les visiteurs qui ont égaré leurs papiers doivent de nouveau s'inscrire). Si les personnages errent seuls dans les rues, utilisez au besoin la table de rencontres aléatoires de l'Emprise d'Azrok.

Rencontres aléatoires dans l'Emprise d'Azrok

d10	Rencontre
1	L'œil de scrutation d'Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311) qui observe les personnages silencieusement pendant une minute avant de disparaître.
2	Un enfant gobelin (non combattant) mangeant un rat mort.
3	Un **gobelin** transportant un seau de déchets vers la zone 17e.
4	1d4 **gobelins** avec des pelles qui déblaient des gravats ou qui se rendent vers un site de déblayage.
5	1d3 **gobelours** qui ricanent en voyant des visiteurs et leur adressent des remarques grossières.
6	Un **gobelours** avec un **dévoreur d'intellect** dans la tête qui tente d'attirer les personnages vers la zone 21f.
7	Preeta Kreepa (voir zone 21m).
8–10	Trois **hobgobelins** et un **capitaine hobgobelin** faisant régner l'ordre et vérifiant les papiers d'identification des visiteurs.

Des combats derrière des portes fermées ne déclenchent pas l'alarme, mais tout le campement sera en alerte en cas de troubles bruyants dans les rues. Les effectifs de la Légion d'Azrok ont été réduits à cause des récents combats contre les drows. Les défenseurs actuels de l'Emprise d'Azrok regroupent huit gobelours, trente-deux gobelins, vingt hobgobelins, quatre capitaines hobgobelins (y compris Lurkana), Azrok le seigneur de guerre hobgobelin, et deux worgs. Ces forces n'incluent pas les gobelinoïdes alliés à la Guilde de Xanathar ou d'autres visiteurs ni les non-combattants comme les enfants.

Les bâtiments qui ne sont pas numérotés sur la carte sont vides. Les autres sont décrits ci-après.

21a. « Krek »

Au bout d'une rue bordée de bâtiments pour la plupart effondrés se trouve une porte penchée avec une marionnette de gobelours accrochée juste à côté. Le mot « Krek » est creusé dans l'encadrement de la porte (un mot gobelin signifiant « ceci contre ça » ou « troc »).

De l'autre côté de la porte, les murs de la boutique se sont effondrés et l'espace qui reste est rempli de piles de détritus et d'équipement d'aventuriers très usé. Le propriétaire de la boutique est un **oni** déguisé sous les traits d'un vieil hobgobelin nommé Kinrob. Si un personnage cherche à se procurer un objet de la table des équipements d'aventure ou de la table des outils du chapitre 5 du *Player's Handbook*, il y a 25 % de chances que Kinrob ait l'objet en question et qu'il accepte de l'échanger contre un ou plusieurs objets d'une valeur égale ou supérieure.

La véritable nature de Kinrob est connue au sein de la Légion d'Azrok et la crainte que suscite l'oni a transformé ce quartier en ville fantôme. Azrok apaise l'oni en lui donnant à manger des gobelins nouveau-nés. La première fois que les personnages rendent visite à Kinrob, un **gobelours** entre pour livrer un enfant gobelin dans un panier avant de repartir discrètement. Kinrob met de côté son repas jusqu'à ce qu'il ait terminé de faire affaire avec les personnages puis, poliment, il les met à la porte.

Poupée de princesse. Un des objets dans le tas de détritus de Kinrob est une poupée de chiffons avec des yeux en bouton et une tiare en tissu doré cousue de minuscules pierres précieuses (2 po). Les personnages peuvent négocier normalement pour obtenir cet objet afin de le rendre à sa propriétaire (voir zone 21b).

21b. Triste Mouflette

Seule dans un passage envahi de décombres, Mouflette, une jeune gobeline, est en train de pleurer. Entre deux sanglots, elle explique qu'un gobelin plus âgé lui a volé sa poupée de princesse et l'a échangé à « Gobe-Gobelin » contre une pelle. Si les personnages demandent où se trouve le jouet, elle les conduit jusqu'à la zone 21a mais, terrifiée, elle refuse d'entrer.

Trésor. Si les personnages rendent la poupée à Mouflette, elle leur donne une statuette de dauphin en turquoise (25 po) pour les remercier.

21c. Le bureau d'enregistrement

Greffiers. Six **gobelins** avec des plumes et de l'encre sont assis, alignés le long de bureaux improvisés, et sont prêts à inscrire le nom des visiteurs dans des registres écornés avant de leur donner des papiers d'identification. Une lanterne à huile brillante est suspendue par une chaîne au-dessus de chaque bureau.
Responsable. Un **hobgobelin** portant des lunettes demi-lune abîmées est assis derrière un pupitre en pierre et accueille ceux qui entrent ici en orientant chaque nouveau client vers un des gobelins.

Les visiteurs sont censés avoir toujours sur eux des papiers d'identification tant qu'ils sont dans l'Emprise d'Azrok. Les gobelins derrière les bureaux interrogent les visiteurs, dessinent leur portrait et remplissent des papiers avec leur nom, leur race, leur âge, leur taille, la couleur de leurs yeux, leurs compétences et leur ville d'origine. Les mêmes informations sont reportées sur leurs registres. Toute demande concernant d'autres visiteurs se heurte à des regards silencieux, car les gobelins ont ordre de ne révéler aucune information.

Une fois que tous les personnages sont inscrits et ont obtenu leurs papiers d'identification, le hobgobelin derrière

le pupitre fait sonner une cloche et deux **gobelours** arrivent pour escorter les visiteurs jusqu'à la zone 21n où on attend d'eux qu'ils présentent leurs respects au seigneur de guerre Azrok.

21D. L'armurerie

Deux **hobgobelins** gardent des râteliers d'armes normales.

21E. Les baraquements des hobgobelins

On a retiré tout l'ancien mobilier de cette salle pour faire de la place à trente-deux lits en bois. Entre deux patrouilles, cinq **hobgobelins** se reposent ici.

21F. Le chenil des limiers mentaux

L'ambassadeur flagelleur mental (voir zone 21g) attire des goblinoïdes dans ce bâtiment et leur implante des dévoreurs d'intellect dans le crâne. La salle possède les caractéristiques suivantes :

Débris. Le sol est jonché de meubles et de caisses cassés.
Gobelins. Au milieu de la pièce, se nourrissant de rats, il y a deux **gobelins** et un **boss gobelin** qui ont tous un **dévoreur d'intellect** dans le crâne.
Limiers mentaux. Parmi les débris, il y a deux autres **dévoreurs d'intellect**. Ils s'attaquent aux intrus avec leur action optionnelle dévoration d'intellect.

21G. L'ambassadeur de Xanathar

Un **flagelleur mental** nommé Ulquess réside ici en tant qu'ambassadeur de Skullport. Ulquess implante des dévoreurs d'intellect dans les crânes des gobelinoïdes pour les transformer en espions loyaux à Xanathar. Si ce complot est découvert, le flagelleur mental n'aura pas d'autre choix que de convoquer télépathiquement ses esclaves de la zone 21f afin de tuer tous ceux qui connaissent son secret (il dissimule les corps dans la zone 22).

L'élément central de la salle est constitué de deux élégants fauteuils en bois pétrifié disposés au centre d'un tapis circulaire. Sur une petite table entre les deux fauteuils, il y a un jeu d'échecs draconique assemblé avec des pièces venues d'autres échiquiers. Le flagelleur mental gère ses affaires ici en étant confortablement assis dans un des fauteuils.

Si les personnages rencontrent l'ambassadeur à la demande de Lurkana (voir « Quête annexe : Récupérer la dague d'Azrok », page 44), le flagelleur mental leur déconseille poliment de se rendre à Skullport, un endroit dangereux pour les aventuriers. Il leur révèle également un des secrets d'Undermountain dans l'espoir que cela les attire ailleurs. Piochez une des cartes des secrets (voir annexe C).

Trésor. En fouillant la salle on peut trouver un coffre en fer contenant 100 po que l'ambassadeur utilise en pots-de-vin.

21H. La tanière des gobelins

La porte de cette structure est entrouverte et il s'en échappe des ronflements. Douze **gobelins** dorment en tas dans la partie nord de la pièce. Ils ont empilé leurs armes et leurs boucliers au sud. Les gobelins ne sont pas bien valeureux et sont facilement intimidés par une démonstration de force. S'ils se font massacrer, les survivants fuient vers la zone 23a.

21I. La chambre des visiteurs

Les visiteurs qui sont en bons termes avec Azrok et Lurkana peuvent se reposer ici. La porte n'a pas de serrure. La chambre contient assez de lits pour huit personnes.

21J. La réserve de bière

Azrok achète de la bière bon marché à la distillerie de Gyudd à Skullport et c'est ici qu'il l'entrepose. La porte est fermée de l'intérieur et elle est pourvue d'un judas avec des barreaux en fer. Afin d'enfoncer cette porte, un personnage doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 22. À l'intérieur, la salle est gardée par un **hobgobelin** muni d'une corne. Il utilise une action pour souffler dans la corne et pour déclencher l'alerte si quelqu'un tente de forcer l'entrée.

La salle renferme trente tonneaux de 20 litres de bière. Huit barriques contiennent de la dracopisse, un brassage trouble et épais, et les autres sont vides.

21K. Les baraquements des capitaines

On a retiré tout l'ancien mobilier de cette salle pour faire de la place à neuf lits en bois. Entre deux patrouilles, deux **capitaines hobgobelins** se reposent ici.

21L. La chambre des visiteurs

Cette salle est identique à la zone 21i.

21M. Preeta Kreepa

Cette masure de pierre, nichée dans une section effondrée de Stromkuhldur, se trouve dans une grotte éclairée par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur plusieurs vieux chaudrons disséminés parmi les débris.

La porte de la masure est entrouverte et des rats inoffensifs y entrent et en sortent en un flot continu. À l'intérieur, une mage nommée Preeta Kreepa nourrit les rats avec des bouts d'une mousse juteuse. Elle a été l'assistante d'une des apprenties d'Halaster, Arcturia, jusqu'à ce que cette dernière la transforme en une monstrueuse horreur. Preeta ressemble à une vieille femme avec deux pédoncules oculaires de tyrannœil jaillissant de ses orbites. Sa bouche, deux fois plus grande que la normale, est garnie de dents tranchantes et pointues. Elle porte un manteau constitué de la peau écorchée translucide et glissante d'un kuo-toa.

Pendant des années, la Légion d'Azrok a laissé Preeta tranquille. Désormais, la tension grandissante avec les drows a contraint Azrok à faire appel à elle. Preeta comprend la menace que font peser les drows et en utilisant son sort d'*animation des morts* pour animer des cadavres de drows, elle constitue une armée à laquelle Azrok peut faire appel pour renforcer ses défenses. Ces morts-vivants sont enfermés dans la salle 21q.

Preeta est une **mage** avec les modifications suivantes :

- Preeta est chaotique neutre.
- Elle a une vision dans le noir sur une portée de 36 mètres et elle parle le commun, le nain, le gobelin et le commun des profondeurs.
- Par une action bonus ou une réaction, elle peut utiliser l'un des rayons oculaires suivants contre une cible qu'elle voit et qui est située à 36 mètres d'elle :

Rayon de terreur. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être terrorisée pendant 1 minute. La cible refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

Rayon de paralysie. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

Si les personnages promettent de ne pas lui faire de mal, Preeta partage avec eux deux secrets d'Undermountain. Déterminez chaque secret en tirant une des cartes des secrets (voir annexe C).

Quête secondaire : Libérer Alussiarr

Preeta Kreepa sait qu'Arcturia se sert du sang d'un « homme magique » nommé Alussiarr comme composante matérielle pour ses épouvantables rituels de transformation. Elle suggère aux personnages de libérer cet homme afin d'éviter qu'Arcturia n'engendre d'autres abominations. Preeta sait qu'Alussiarr est prisonnier de la tenure d'Arcturia, la quatorzième strate d'Undermountain, mais elle ne sait pas qu'il est un rakshasa.

Trésor. Preeta possède un grimoire en peau de lézard qui contient tous les sorts qu'elle a préparés plus *animation des morts*, *animation des objets* et *fabrication*.

21N. Le Hall d'Azrok

Deux **hobgobelins** montent la garde à l'extérieur de ce bâtiment, chacun d'eux devant une des portes. Ils autorisent les visiteurs enregistrés à entrer après avoir vérifié leurs documents.

Cette structure était autrefois une forge naine, comme le laisse supposer son aménagement. Elle contient les éléments suivants :

Azrok et Lurkana. Dans la partie nord-est de cette salle, Azrok le **seigneur de guerre hobgobelin** est assis sur un trône constitué de crânes blanchis avec un pied appuyé sur une enclume de fer et une main sur le pommeau d'une grande épée. Il est coiffé d'un grand casque qui couvre une partie de son visage et assombrit ses yeux. À ses côtés, et murmurant à son oreille, se tient sa femme Lurkana, une formidable **capitaine hobgobeline**.

Gobelinoïdes. Deux **gobelours**, quatre **hobgobelins** et six **gobelins** assistent le seigneur de guerre. Un des gobelours a un **dévoreur d'intellect** implanté dans son crâne et sert d'espion à Xanathar tout en faisant semblant d'être fidèle à Azrok.

Worgs. Dans la partie sud-ouest de la salle, deux **worgs** fidèles à Azrok et Lurkana sont en train de mâchouiller des ossements d'humanoïdes.

Les aventuriers conduits devant Azrok sont censés lui offrir un tribut. Il est plus intéressé par un serment de fidélité que par des présents tangibles, mais il accepte tout ce qu'on lui offre. À moins que les personnages n'agissent stupidement, Azrok leur accorde sa protection tant qu'ils restent sur son domaine. Tout personnage qui interagit avec lui et qui réussit un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 17 se rend compte que le seigneur de guerre hobgobelin est aveugle mais qu'il cache sa cécité sans jamais regarder quiconque directement. Les personnages peuvent aussi remarquer un sinistre pendentif autour de son cou, un doigt humain garni d'une chevalière en platine (voir « L'anneau du seigneur Rosznar », ci-après).

Une fois que les personnages ont fini de parler avec Azrok, Lurkana s'entretient en privé avec eux et leur propose une quête (Voir « Quête secondaire : Récupérer la dague d'Azrok », page 44). S'ils refusent, Lurkana les fusille du regard et les chasse sans ménagement.

Si la situation dégénère en combat, les hobgobelins stationnés à l'extérieur déclenchent l'alerte générale et toutes les forces loyales à Azrok convergent vers cette zone.

L'anneau du seigneur Rosznar. L'anneau que porte Azrok autour du cou porte le sceau de la maison Rosznar de Waterdeep : un faucon blanc en piqué sur champ azur. À l'intérieur de l'anneau est inscrit : « Pour Kres - vole haut et frappe rapidement. » L'anneau vaut 25 po.

Le doigt auquel est passé l'anneau appartenait à Kressando Rosznar qui s'est rendu dans l'Emprise d'Azrok quand ses négociations avec la Guilde de Xanathar de Skullport ont échoué. Le jeune noble cherchait à établir un trafic d'esclaves à Undermountain avec des captifs descendant de Waterdeep et de l'argent remontant dans les coffres de la maison Rosznar et d'Azrok.

Azrok s'est montré intéressé par la proposition, mais il a trouvé Kressando condescendant. Le noble ne lui ayant pas montré le respect auquel il avait droit, il l'a tué. Le cadavre de Kressando a été jeté à l'otyugh de la zone 17e, mais Azrok a conservé son doigt comme trophée. Si les personnages veulent récupérer l'anneau pour terminer une quête (voir « À la recherche de Kressando Rosznar », page 7), ils doivent tuer Azrok, le charmer pour qu'il le leur donne ou le voler tant qu'il est neutralisé. Sinon, le seigneur de guerre refusera de s'en séparer.

Rester un moment. Si les personnages cherchent un endroit sûr où se reposer et qu'ils sont en bons termes avec Azrok, Lurkana ordonne à un des gobelins de les escorter jusqu'à la zone 21i ou 21l. Après avoir montré leurs quartiers aux personnages, le gobelin leur dit où ils peuvent acheter des équipements d'aventure (zone 21a) et des rations (zone 21t).

21O. L'orphelinat des gobelins

Par des fissures sur les murs de ce bâtiment, on entend des cris d'enfants gobelins. À l'intérieur, deux **boss gobelins** s'occupent de vingt enfants gobelins (non-combattants). On y apprend aux enfants les plus costauds à tyranniser les plus faibles, à les bousculer et à les insulter. Les boss gobelins restent ici même en cas d'alerte.

Babiole. Plusieurs jouets cassés sont éparpillés dans la salle. Si on fouille minutieusement les lieux, il est possible de trouver une babiole intacte (faites un jet sur la table des Babioles dans le chapitre 5 du *Player's Handbook*)

21P. Le portail-voûte menant à la strate 6

Sur le mur ouest de cette salle vide s'ouvre un portail-voûte menant vers la strate 6 (voir « Les portails », page 12). La clef de voûte du portail est sculptée à l'image d'un dragonnet d'or à la gueule ouverte. Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand une pierre précieuse d'au moins 100 po est placée dans la gueule du dragon ; le dragon s'anime et broie la gemme (qui est détruite).
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 36c de la strate 6, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

21Q. La morgue

Neuf **zombis** drows demeurent parfaitement immobiles au milieu de cette salle qui est envahie de toiles d'araignée, de débris et de décombres. Les zombis obéissent à Preeta Kreepa (voir zone 21m) et attaquent tous ceux qui s'approchent trop.

21R. Les quartiers d'Azrok et de Lurkana

Stationné devant la porte de cette chambre se tient un **gobelin** fatigué nommé Nez-de-Sel qui doit son nom aux petites taches blanches qu'il a sur le nez. Il souffre de trois niveaux d'épuisement et, avec ses mains tremblantes, il tente de tenir droite une perche de 3 mètres. Au sommet de la perche est suspendue la bannière d'Azrok : une empreinte de main ensanglantée dans un triangle rouge sur un lambeau de peau teinté en jaune.

Lurkana utilise cette bannière pour des punitions ; les serviteurs désobéissants ou incompétents doivent rester devant ces quartiers pendant des heures, ou même des jours, sans manger ni boire avec la bannière comme seule compagnie. Nez-de-Sel a renversé un plat de nourriture sur les genoux d'Azrok et craint de devoir passer ici le peu de temps qui lui reste à vivre. Les personnages qui prennent pitié de lui gagent sa confiance et il leur dit où trouver ce qu'ils cherchent dans l'Emprise d'Azrok. Si les personnages cherchent des informations, Nez-de-Sel leur suggère de s'adresser à Preeta Kreepa, une étrange créature qui vit à Stromkuhldur depuis bien avant l'arrivée des gobelinoïdes (voir zone 21m).

Le bâtiment est vide à l'exception d'un grand lit couvert de fourrures. C'est ici que viennent se reposer Azrok et Lurkana.

21s. Le butin de guerre d'Azrok

Deux **hobgobelins** montent la garde à l'extérieur de ce bâtiment, chacun d'eux devant une des portes.

Ce qui était autrefois un temple consacré au panthéon nain est aujourd'hui la salle du trésor d'Azrok. La salle contient les éléments suivants :

Idoles renversées. Des dizaines d'idoles de pierre de divinités naines ont été renversées et se sont brisées en tombant par terre.

Autel. Près du mur ouest, un autel bas est couvert de sang séché. Des épées courtes, des arbalètes de poing, des boucliers et des crânes sont entassés tout autour.

Statuette. Sur l'autel est posée une statuette de 18 centimètres sculptée dans une pierre rouge sang représentant Maglubiyet, le dieu de la guerre des gobelins. Elle n'a aucune valeur.

Coffres. Deux coffres en fer sans serrure encadrent l'autel (voir « Trésor », ci-après).

Voler le trésor d'Azrok le prive des fonds dont il a besoin pour s'assurer de la fidélité de ses troupes. La nouvelle du vol provoque le départ de la plupart des gobelours et des gobelins ainsi que de la moitié des hobgobelins ; ils quittent l'Emprise d'Azrok pour trouver un emploi de mercenaires à Skullport.

Trésor. Un des coffres contient 180 po, 450 pa et 600 pc. L'autre contient un cornet acoustique nain en cuivre (1 po), une bougie plaquée or ayant la forme d'une colonne de flammes (25 po), trois scarabées en obsidienne marqués du sceau de la maison Auvryndar (25 po chacun) et une gourde obstruée par un bouchon, qui contient une *potion d'amitié avec les animaux*.

21t. Rations

Un panneau en bois peint suspendu au-dessus de la porte de ce bâtiment représente un gobelin mangeant un sandwich au rat. À l'intérieur, trois **gobelins** constituent des paquets de rations avec des champignons cuits, de la viande de rat, des gâteaux de mousse séchée et d'autres produits alimentaires des profondeurs. Les rations sont stockées sur des étagères et pour 5 pa les visiteurs peuvent en acheter pour une journée.

Trésor. Les gobelins conservent leur recette dans un petit coffret en bois. En fin de journée, l'argent est ajouté au trésor de guerre d'Azrok (voir zone 21s). Le coffre contient actuellement 35 pa.

22. Le jardin des pieds-de-fût

Spores. Des nuées de spores luminescentes inoffensives flottent dans les airs.

Champignons. La caverne contient un immense jardin de champignons pieds-de-fût (voir « Pieds-de-fût », page 60).

Jardiniers. Trois **gobelins** s'occupent du jardin et tuent les araignées, les rats et les autres vermines qui l'infestent. Ces gobelins évitent toute confrontation avec les aventuriers.

23. Le chemin de Skullport

Affaiblie par les drows, la Légion d'Azrok redoute désormais des incursions en provenance de Skullport. Azrok a placé ici des sentinelles qui veillent en cas de problème.

23a. La caverne des écales ridées

Gardes. Cinq **hobgobelins** montent la garde au milieu de cette caverne de 6 mètres de plafond.

Champignons. Des champignons ressemblant à de la chair putride poussent en strates et recouvrent le mur nord. Ces champignons sont appelés des écales ridées (voir « Écale ridée », page 60).

Si les personnages viennent du sud, en se dirigeant vers l'Emprise d'Azrog (zone 21), les hobgobelins leur demandent ce qu'ils viennent faire mais les laissent passer si le groupe n'est pas hostile. Par contre, s'il y a au moins un drow dans le groupe, les hobgobelins attaquent. Les personnages qui viennent de l'Emprise d'Azrog ne sont pas interrogés, mais on les avertit de ne pas faire de mal aux criards de la zone 23b.

23b. Les criards immatures

Voûte conique. Cette énorme caverne a une voûte conique qui s'élève jusqu'à 15 mètres au-dessus du sol.

Spores et jardins. L'air est empli de spores inoffensives faiblement luminescentes qui forment des petites nuées dans ce jardin de mousses et de champignons.

Criards. Plantés parmi les autres champignons, il y a quatre **criards** de taille P (1 mètre) avec 7 (2d6) points de vie ; les endroits où ils sont situés sont marqués par des astérisques sur la carte 3.

Les personnages qui ont déjà rencontré des criards peuvent repérer les jeunes spécimens de cette salle en réussissant un test d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Perception) DD 11. Chaque criard crie si une créature ou une lumière vive approche à moins de 9 mètres de lui, ce qui alerte les gardes de la salle 23a.

Les conséquences

Si les forces de la maison Auvryndar sont vaincues mais pas la Légion d'Azrok, les gobelinoïdes récupèrent et fortifient leurs cavernes perdues (les zones 18 à 20). Si c'est l'inverse qui se produit et que la Légion d'Azrok est balayée, les drows s'emparent de ce qui reste de Stromkuhldur. Si les deux factions sont vaincues, le niveau devient un terrain de jeu pour les explorateurs de Skullport.

Toute conséquence favorable pour la Légion d'Azrok n'est que temporaire puisque de plus en plus de gobelinoïdes tombent sous la coupe de Xanathar. Une fois que le tyrannœil a implanté des dévoreurs d'intellect dans la tête d'Azrok et de Lurkana, il utilise la Légion d'Azrok comme rempart contre la progression des drows vers Skullport. Les guenaudes aquatiques de la Sargauth se joignent à Xanathar pour contenir les drows.

Strate 4 : Les cavernes Biscornues



ONÇUE POUR QUATRE PERSONNAGES DE NIVEAU 8, cette strate d'Undermountain devrait permettre au groupe de gagner la moitié des points d'expériences nécessaires pour atteindre le niveau 9. Les cavernes Biscornues renferment un aboleth, qui est un monstre légendaire. Relisez la partie consacrée à « l'Aboleth » dans le *Monster Manual* avant de faire jouer cette strate du donjon afin de gérer au mieux ce monstre.

Qui réside là ?

Un aboleth et une tribu de kuo-toas se disputent le contrôle de cette strate. Les drows de la maison Auvryndar observent attentivement ce conflit attendant de savoir qui va prendre le dessus avant d'agir. Plusieurs autres espèces de l'Underdark cherchent à s'implanter dans ces cavernes.

L'aboleth

Illuun l'aboleth, avec ses serviteurs chuuls et ses esclaves troglodytes, s'est emparé de la caverne du lac (zone 16) et a repoussé les kuo-toas. Sa présence a contaminé la rivière souterraine ce qui a tué les poissons et les autres créatures aquatiques qui permettaient aux kuo-toas de vivre. Illuun compte s'emparer de toute la strate avant de prendre le contrôle l'Undermountain puis de Waterdeep.

L'aboleth quitte rarement sa tanière aquatique et se fie à ses serviteurs pour capturer de nouveaux esclaves.

La maison Auvryndar

Un contingent drow commandé par une prêtresse drow de Lolth a établi une tête de pont dans les zones 11 et 12. Ces troupes obéissent à T'rissa Auvryndar, dans la strate 3, et se préparent à défier le camp qui triomphera dans le conflit qui oppose l'aboleth aux kuo-toas. Ces drows contrôlent l'accès à un des portails magiques de cette strate.

Les kuo-toas

Les kuo-toas de cette strate ont été chassés par l'aboleth de la caverne du lac (zone 16) et de leurs grottes de nidification (zone 24). Ils se sont réfugiés dans les zones 20 et 21 et l'archiprêtre kuo-toa, Noolgaloop, veut créer l'idole d'une nouvelle divinité. Il espère que la divinité prendra vie et détruira l'aboleth. Noolgaloop utilise des objets divers et des parties de corps de différentes créatures pour façonner son idole.

Les kuo-toas se méfient des drows et les attaquent à vue mais ils tolèrent les aventuriers des autres races qui acceptent de les aider à donner vie à leur immonde idole ou qui sont disposés à affronter l'aboleth.

Les champignons

Les grottes nord-ouest (zones 1 à 7) sont colonisées par différentes espèces de champignons. La plupart sont comestibles ou ont des propriétés utiles. Voici quelques espèces de champignons de cette strate et d'Undermountain.

Bonnet-bleu

Surnommé « le blé de l'Underdark », un bonnet-bleu est un grand et mince champignon avec un chapeau bleu clair en forme de cloche. Bien que ce champignon ne soit pas comestible, ses spores servent à faire une farine fade mais nourrissante. Le pain réalisé avec de la farine de bonnet-bleu est connu sous le nom de pain de spores ou de pain bleu. Une miche équivaut à un demi-kilo de nourriture.

Écale ridée
Ce champignon qui pousse en strates ressemble à une masse de chair pourrie mais il est pourtant comestible. Bien qu'il puisse être mangé cru, il est meilleur grillé. Une rangée d'écales ridées fournit 1d4/2 + 3 kilos de nourriture.

Langue de folie
Une langue de folie ressemble à une grande langue humaine. Bien qu'elle soit comestible, elle n'a aucune valeur nutritive. Une créature qui mange de ce champignon doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être obligée d'exprimer à voix haute ses moindres pensées pendant une heure. Cet effet peut être annulé avec un sort de *restauration inférieure* ou une magie similaire.

Masque d'étain
Connu sous le nom de « champignon du diable », le masque d'étain est un champignon de 60 centimètres de haut coiffé d'un chapeau beige rayé d'orange et de rouge. Déraciner et détruire un masque d'étain libère un nuage de 4,50 mètres de rayon de spores empoisonnés. Les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnées. Tant qu'elle est empoisonnée, la créature est sous l'effet d'un sort de *confusion* d'une durée d'une minute. Quand l'effet du sort se termine, la créature n'est plus empoisonnée.

Pied-de-fût
Un pied-de-fût est un champignon en forme de barrique que l'on peut vider de l'eau qu'il contient. Un seul champignon renferme 4d4 + 16 litres d'eau fraîche. Sa carcasse fournit 1d6/2 + 2 kilos de nourriture.

Trillimac
Un trillimac est un champignon qui peut atteindre une taille de 1,30 à 1,60 mètre et qui est coiffé d'un large chapeau gris-vert avec des bandes de couleur gris clair. La surface tannée du chapeau peut être coupée et nettoyer pour faire des cartes, des chapeaux et des parchemins ; on peut facilement teindre sa surface ou utiliser de l'encre pour y écrire. Son pied peut être nettoyé, plongé dans l'eau pendant une heure puis séché pour obtenir un aliment assez semblable à du pain. Chaque pied de trillimac fournit 1d6/2 + 2 kilos de nourriture.

Zurkh ligneux
Le zurkh ligneux est un champignon qui peut atteindre une hauteur de 12 mètres. Ses grandes spores en forme de graines sont comestibles (un spécimen peut fournir jusqu'à 1d4/2 + 2 kilos de nourriture) mais ce champignon est plus intéressant pour son pied robuste évoquant du bois. Le zurkh ligneux est une des rares sources de bois de l'Underdark : on l'utilise pour fabriquer des meubles, des récipients, des ponts, des radeaux et bien d'autres choses. Des artisans compétents peuvent le poncer, le polir ou utiliser des teintures pour donner différents aspects au bois du zurkh ligneux.

Explorer cette strate
Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4. La rivière des Profondeurs, un affluent de la Sargauth, commence ici et s'écoule vers la cinquième strate.

À moins que le contraire ne soit indiqué, tous les tunnels de ce niveau ont une hauteur de 6 mètres et les cavernes sont hautes de 9 à 15 mètres. Le sol est généralement irrégulier et couvert de terre et de déjections de chauve-souris. Le sol étant assez meuble, les tests de Sagesse (Survie) pour traquer des créatures dans cette strate sont effectués avec un avantage.

1. La forêt des champignons
Champignons. Des pistes couvertes de mousses serpentent parmi des bosquets de trillimacs et une véritable forêt d'immenses zurkhs ligneux dont les chapeaux effleurent le sommet de la caverne situé à 12 mètres.
Clairières. Un peu partout dans la caverne, il y a des petites clairières où l'on a arraché les champignons.

Des personnages qui cherchent des traces et réussissent un test de Sagesse (Survie) DD 10 trouvent plusieurs empreintes de grands pieds nus laissées par l'ettin qui se nourrit des champignons de cette caverne.

2. Charabia et Baratin
Ettin. Un **ettin** habite cette grotte très humide.
Stalactites. Le plafond situé à 9 mètres est parcouru de stalactites aussi pointues que des aiguilles.
Champignons. Des pieds-de-fût, des bonnets-bleus et des écales ridées poussent en parcelles irrégulières dans toute la caverne.

Les têtes de l'ettin se nomment Charabia et Baratin et elles s'entendent très bien, ce qui est assez rare chez une telle créature. Il se peut que cela soit dû au fait que leur demeure est plutôt confortable et que l'ettin a toute la nourriture qu'il peut désirer. Il a également un voisin sympathique en la personne de l'Alchimiste (voir zone 4) qui lui fournit du compost qui transforme l'eau des pieds-de-fût en hydromel. La seule chose qui manque à Charabia et Baratin pour savourer leur vie simple, c'est un trésor à contempler. Si les personnages lui offrent au moins 50 po en pièces, gemmes ou objets artistiques brillants, l'ettin les autorise à traverser son domaine et même à récolter un peu de champignons s'ils le souhaitent. Charabia et Baratin peuvent aussi leur fournir les informations utiles suivantes.

- Le « peuple araignée » (les drows) vit dans des grottes situées à l'est. Ce sont de nouveaux voisins.
- Le « peuple poisson » (les kuo-toas) et les « lézards puants » (les troglodytes) semblent avoir des difficultés et ils se déplacent beaucoup plus que d'habitude (l'ettin n'a pas encore rencontré l'aboleth et ne sait rien au sujet du conflit qui l'oppose aux kuo-toas).
- L'eau de la rivière a mauvais goût depuis peu (l'ettin n'a pas encore été empoisonné par l'eau que l'aboleth a souillée de sa présence).

S'il semble que les personnages pourraient bien avoir besoin d'un peu d'aide, l'ettin leur suggère d'aller parler à l'Alchimiste et leur indique la direction de l'est. Charabia et Baratin leur décrivent l'Alchimiste comme étant « intelligent, élégant et petit mais avec un grand sourire ».

3. Le danger vient du dessus
Champignons. La caverne est remplie de parcelles de pieds-de-fût, de bonnets-bleus, de masques d'étain et de trillimacs. De petites pistes serpentent entre les différentes parcelles set mènent vers diverses sorties.
Perforateurs. Des stalactites couvrent le plafond du large tunnel qui mène vers le sud (vers la zone 5). Il y a huit **perforateurs** parmi les stalactites.

Tout personnage qui cherche des empreintes le long d'une piste peut effectuer un test de Sagesse (Survie). Sur un résultat d'au moins 20, il trouve des traces d'allées



Carte 4 : Les cavernes Biscornues

et venues de plusieurs gobelours, d'un troll et d'une horreur crochue.

Les personnages dotés de vision dans le noir ou de sources de lumière suffisamment fortes pour éclairer le plafond peuvent éviter les attaques des perforateurs en restant à l'écart des stalactites. S'ils ne le font pas, un unique perforateur tombe sur la première créature qui traverse la caverne en transportant une source de lumière. Qu'il touche ou non, le perforateur ne peut attaquer à nouveau tant qu'il n'est pas remonté au plafond, un processus lent et long. Une fois que le premier perforateur est tombé, il est facile d'éviter lees autres.

4. L'Alchimiste

Dans cette caverne, un **slaad vert**, se faisant passer pour un alchimiste humain, a établi ses quartiers. Sa tanière a les éléments suivants :

Gourdes. Les parois sont couvertes d'étagères à différentes hauteurs. De nombreuses gourdes dont la plupart contiennent des élixirs alchimiques ratés sont posées dessus.

Bloc de pierre. Un bloc de pierre grossièrement taillé sert de table au milieu de la grotte. Il est couvert d'équipements alchimiques.

Il y a presque un an, le slaad vert a été attiré à Undermountain, privé de sa gemme de contrôle et libéré par Halaster. Il a exploré plusieurs strates du donjon afin de trouver sa gemme. Pour l'instant, il se fait passer pour un jeune écervelé pauvrement vêtu qui a, pour des raisons qu'il ne préfère pas divulguer, installé son laboratoire alchimique dans cette grotte. Le slaad se réfère à lui-même uniquement sous le nom de « l'Alchimiste » et affirme avoir été kidnappé par Halaster alors qu'il vivait dans un endroit dont il ne se souvient plus.

L'Alchimiste fait du troc avec les créatures pour obtenir les affaires dont il a besoin, échangeant des potions contre des champignons et des équipements. Ce qu'il recherche vraiment, c'est sa gemme de contrôle qu'il sent assez proche (voir zone 21a). Il ne veut cependant pas d'aide pour retrouver sa gemme car il craint que son trésor ne tombe entre les mains de ceux qui veulent le contrôler. Si les personnages obtiennent sa gemme et la lui rendent, il se réjouit, devient invisible et s'enfuit avec.

Si les personnages veulent en savoir plus sur les cavernes Biscornues, le slaad les avertit au sujet des enlaceurs de la zone 6. Il s'est également lié d'amitié avec un « géant à deux têtes » dans la zone 2 et conseille aux personnages d'aller lui parler puisque cela fait longtemps qu'il vit ici.

Potions à vendre

L'Alchimiste est heureux de troquer des potions contre des provisions. Pour une potion, il demande 10 kilos de champignons comestibles et cinq langues de folie (que les personnages peuvent récolter dans les grottes environnantes) plus 50 po d'équipements d'aventure. Il n'est pas intéressé par les pièces, les gemmes, les objets d'art ou les objets magiques. À chaque fois que les personnages rendent visite à l'Alchimiste, il dispose pour le troc d'un exemplaire de chacune des potions décrites ci-dessous. Chaque potion est un objet magique courant. Il conserve ces élixirs sur lui et un personnage habile peut tenter d'en chaparder un en réussissant un test de Dextérité (Escamotage) opposé à un test de Sagesse (Perception) du slaad.

Potion de compréhension. Quand vous buvez cette potion, vous gagnez pendant une heure les effets d'un sort de *compréhension des langues*. Le liquide est un mélange clair avec des fragments de sel et de suie.

Potion de repos vigilant. Quand vous buvez cette potion, vous gagnez les avantages suivants pendant les 8 prochaines heures : la magie ne peut vous endormir et vous pouvez rester éveiller pendant un long repos tout en bénéficiant de ses avantages. Ce mélange ambré et sucré n'a aucun effet sur des créatures qui n'ont pas besoin de dormir comme les elfes.

5. La caverne des cristaux

Xorns. Trois **xorns** se repaissent des cristaux près de l'extrémité ouest de la caverne tandis que des chauves-souris inoffensives s'ébattent sous le plafond de 9 mètres de hauteur.

Terrain difficile. Une épaisse couche de boue et de déjections de chauves-souris recouvre le sol. Cette zone est considérée comme un terrain difficile.

Les xorns protègent leur source de nourriture cristalline. Si un xorn perd plus de la moitié de ses points de vie, il se désengage du combat à son prochain tour, s'enfonce dans le sol et disparaît à tout jamais.

Le trésor

Une fois les xorns vaincus, les personnages peuvent récupérer quarante cristaux de la taille d'un poing qui valent 10 po chacun.

6. Les cordes entortillées

Enlaceurs. Cette caverne de 9 mètres de plafond est occupée par une véritable forêt de stalagmites dont certaines sont brisées. Deux **enlaceurs** vivent parmi les stalagmites et tendent une embuscade à ceux qui les traversent.

Sol irrégulier. Des morceaux d'armures et d'os mâchouillés sont dispersés sur le sol irrégulier ainsi que quelques pièces de cuivre ou d'argent.

Le trésor

Chaque enlaceur possède 1d4 pierres précieuses (100 po chacune) dans son gésier que les personnages peuvent ouvrir une fois l'enlaceur mort. Ils peuvent aussi récupérer 32 pc et 11 pa par terre.

7. La retraite de la magicienne folle

Une magicienne humaine, la survivante solitaire d'une expédition dans l'Underdark, s'est réfugiée dans cette caverne de 9 mètres de plafond. Cette caverne contient les éléments suivants :

Lumière. Une mousse phosphorescente pousse en plaques sur les parois et éclaire la grotte d'une lumière douce.

Champignons. Un peu partout poussent des parcelles de pieds-de-fût, d'écales ridées, de masques d'étain et de langues de folie.

Mage. Près de la paroi nord, une femme mince portant une robe grise et sale par-dessus un pantalon noir est assise sur un champignon de 60 centimètres. Ses longs cheveux noirs sont attachés avec un morceau de tissu gris comme la robe qu'elle porte. Un **quasit** sous forme de crapaud est posé sur ses genoux.

Darribeth Meltimer

Cette femme se nomme Darribeth Meltimer (**mage** humaine chondatienne, CB avec le sort de *vision dans le noir* lancé sur elle-même et préparé au lieu de *suggestion*).

Ancienne aventurière, elle est devenue folle à cause de ses contacts avec les démons de l'Underdark. Un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire peut lui rendre sa santé mentale car sinon elle souffre d'hallucinations et de paranoïa. Si les personnages approchent d'elle calmement, Daribeth sourit et dit au crapaud sur ses genoux : « Regarde, Teeha ! Je t'avais dit qu'ils n'étaient pas des démons. Je me demande s'ils sont envoyés par Urgala. »

Darribeth veut désespérément retourner auprès de sa femme Urgala qu'elle n'a pas vue depuis une décennie. La dernière fois qu'elles étaient ensemble, Urgala et Darribeth vivaient à Amphail, une ville située au nord de Waterdeep. Au cours des années qui ont suivi, Urgala s'est rendue plus au nord dans la ville frontière de Troisangliers pour s'occuper d'une modeste auberge nommée le Bouclier du nord (voir l'aventure *Storm King's Thunder* pour plus d'informations au sujet d'Urgala Meltimer et de son auberge).

Si elle regagne sa santé mentale, Darribeth redevient elle-même, une jeune femme généreuse et curieuse avec un véritable flair pour la magie et qui ne craint pas de contourner les règles pour le bien commun. Elle parle le commun, le nain, le halfelin et le commun des profondeurs.

Darribeth a une *corde d'escalade* qui appartenait à un collègue mort dans l'Underdark. Elle l'offre en récompense si on la ramène à la surface. De plus, s'il y a des magiciens parmi ses sauveurs, elle leur laisse des copies des sorts de son grimoire (voir « Le trésor », ci-après).

Une fois saine d'esprit et de retour à Waterdeep, Darribeth retourne à Amphail. Là, elle apprend où est partie son épouse et va rejoindre Urgala à Troisangliers. Si les personnages accompagnent Darribeth et que tout se passe bien au Bouclier du nord, Urgala est tellement ravie par cette démonstration de générosité qu'elle leur offre le gîte et le couvert aussi longtemps que l'auberge existera. Urgala et Darribeth resteront alors des amies à vie pour les personnages.

Quasit

Darribeth ne se souvient plus très bien où et quand elle a rencontré son crapaud parlant au cours de son aventure dans l'Underdark. Le quasit, que Taribeth appelle Teeha, ne lui a jamais révélé sa véritable forme. Sous son apparence de crapaud, il la tourmente avec de faux espoirs de fuite avant de les balayer. Par exemple, il lui a dit que des démons hezrous se trouvaient à proximité pour l'empêcher de quitter cette caverne. Si on l'attaque ou qu'on expose sa véritable nature, il devient invisible et fuit.

Le trésor

Le grimoire contient les sorts suivants : *cône de froid, contresort, vision dans le noir, détection de la magie, boule de feu, vol, invisibilité supérieure, tempête de grêle, saut, armure du mage, projectile magique, pas brumeux, bouclier, suggestion, langues* et *respiration aquatique*.

En plus de son grimoire, Darribeth possède un sac à dos auquel il manquen une bretelle qui contient les composantes matérielles de ses sorts, une bourse avec 11 po, une dague, une gamelle et une couverture usée. Une *corde d'escalade* enroulée est attachée au sac.

8. Intersection

La voûte de cette caverne de 9 mètres de hauteur est constellée de stalactites et le sol est tellement irrégulier qu'il est considéré comme un terrain difficile. En fouillant la caverne, on ne trouve rien de dangereux ou ayant la moindre valeur.

9. Système d'alarme

Voûte inclinée. La voûte culmine à 9 mètres à l'extrémité nord-ouest de la grotte et s'abaisse graduellement jusqu'à une hauteur de 6 mètres au fur et à mesure que la caverne se transforme en un passage qui mène vers la zone 10.

Fils de détente. Le sol rocheux et irrégulier est parsemé de petites stalagmites entre lesquelles sont tendus des fils presque invisibles constitués de toiles d'araignées. Ces fils permettent de déclencher des pièges cachés provoquant des chutes de pierres.

Les driders de la zone 10 ont tendu des toiles d'araignées entre certaines stalagmites pour en faire des fils de détente. Toute créature qui entre dans une case marquée d'un P sur la carte a 50 % de probabilités de rompre un fil et de déclencher un piège qui libère des rochers d'une crevasse cachée au plafond. Si un piège se déclenche, toutes les créatures occupant la case piégée doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou être frappées par la chute de pierres pour 5 (1d10) points de dégâts contondants. De plus, le bruit provoqué par la chute de pierres alerte les driders de la zone 10.

Un personnage qui est dans une case piégée ou adjacente peut remarquer les fils en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 17 puis suivre le parcours des toiles d'araignée jusqu'à l'endroit du plafond où sont cachés les rochers. Une fois un piège localisé, une créature dans la case piégée peut le désactiver en réussissant un test de Dextérité DD 12 ; en cas d'échec, le piège se déclenche.

Le tunnel vers le donjon étendu

Si vous voulez étendre le donjon vers le nord ou vers l'est, considérez que le tunnel du mur nord est caché derrière une paroi de pierre de 30 centimètres d'épaisseur qui tient debout grâce à des toiles d'araignées et de l'argile ; les personnages peuvent détecter le faux mur en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10 et le briser facilement.

10. La tanière des driders

Driders et araignées. La partie nord de la caverne abrite deux **driders** et cinq **araignées géantes**. Les driders sont cachés dans les alcôves naturelles au nord de l'entrée tandis que les araignées évoluent parmi d'épaisses toiles d'araignées de trois mètres d'épaisseur sous la voûte située à une hauteur de 9 mètres.

Arche cachée. La partie sud de la grotte est envahie d'épaisses toiles d'araignées collantes (ces toiles d'araignées dissimulent une arche qui s'ouvre sur la paroi sud de la caverne. L'arche n'est pas visible à partir de l'entrée de la grotte à cause des toiles d'araignées).

Les driders consacrent leurs journées à sculpter des petites statuettes en bois de zurkh et à rédiger des poèmes sur des chapeaux de trillimacs en commun des profondeurs. Un exemple d'haïku est présenté ci-dessous.

Ma souveraine des araignées,
Sombre diamant des abysses,
Prend-moi dans ta toile.

Le portail-voûte menant à la strate 6

Un personnage pénétrant dans cette grotte en franchissant le portail-voûte est automatiquement pris au piège dans les toiles d'araignées (voir « Les dangers des donjons » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

Six niches de pierre sont taillées dans l'arche, chacune d'elles contenant une petite statuette en pierre qui pèse 0,5 kilo. Les statuettes représentent un dragon noir, une

licorne, un mastodonte des ombres, un hibours, un minotaure et une manticore. La représentation stylisée d'une montagne surmontée du symbole de la pleine lune est gravée sur le mur à l'intérieur de l'arche. En examinant attentivement la lune, on peut remarquer un trou d'un peu plus d'un centimètre de diamètre en plein milieu.

Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si la corne de la licorne est insérée dans le trou du symbole de la lune, le portail s'ouvre pendant 1 minute. Aucune des autres statuettes n'a de protubérance qu'on peut enfoncer dans le trou.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 27 de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

Le trésor

Un des driders possède un assortiment d'outils de calligraphe. L'autre porte sur lui un jeu d'outils de sculpture sur bois et trois statuettes de Lolth en bois de zurkh (1 po chacune).

11. L'avant-poste des drows

Les drows de la maison Auvryndar ont établi un avant-poste après avoir découvert le portail-voûte de la zone 11c. En tout et pour tout, on trouve dans cette zone une prêtresse drow de Lolth nommée Mélith Auvryndar, une mage drow nommée Thirza Helviiryn (la compagne de Mélith), deux guerrières d'élite drows nommées Balryn et Talafaere, et quatre mâles drows nommés Altonrel, Kalanszar, Rezz et Tsabalin.

11a. La caverne principale

Drows. Deux mâles **drows** (Altonrel et Rezz) et une **guerrière d'élite drow** (Balryn) montent la garde juchés sur une crête naturelle au milieu de cette caverne de 9 mètres de hauteur.

Champignons. Autour de la crête rocheuse poussent de petites parcelles de pieds-de-fût et d'écales ridées.

Provisions. Des provisions et des équipements sont empilés le long des parois et un petit pot de fer est posé sur des pierres dans une alcôve.

Si les personnages entrent dans cette caverne sans se montrer menaçants, les gardes sont prudents mais veulent bien appeler leurs chefs pour négocier. S'ils sont confrontés à une certaine hostilité, la guerrière d'élite drow sonne l'alarme avec un sifflement ce qui appelle les renforts des zones 11b et 11c. Si le combat tourne en leur défaveur, un second sifflement appelle les **quaggoths** de la zone 12b.

Trésor. Balryn porte un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po).

Le ravitaillement entreposé dans cette grotte comprend un jeu d'outils de charpentier, un jeu d'outils de tanneur, cinq paires de menottes et suffisamment de rations pour nourrir un humanoïde pendant 90 jours ou le contingent drow (y compris les drows de la zone 12a) pendant 9 jours.

11b. Un petit peu d'intimité

Drows. Mélith, une **prêtresse drow de Lolth** et la responsable de cet avant-poste, médite et prie devant un autel consacré à sa déesse tandis que sa compagne, la **mage drow** Thirza, lit son grimoire assise à un bureau en bois de zurkh.

Mobilier. La grotte contient deux paillasses pour dormir et un bureau en bois de zurkh. Une mante obscure embrochée cuit au-dessus d'un brasero en forme d'araignée contenant des braises.

Si cela ne tenait qu'à elle, Mélith lancerait un assaut massif contre les kuo-toas pour les balayer avant de s'occuper de l'aboleth. Mais, pour l'instant, elle dépend de sa sœur T'rissa Auvryndar (voir strate 3) pour qu'elle lui fournisse des soldats et T'rissa ne soutient pas cette stratégie. Aussi, avec à sa disposition une troupe réduite, Mélith est forcée d'observer et d'attendre que l'aboleth et les kuo-toas s'entretuent.

Mélith ne voit aucun inconvénient à ce que des aventuriers se mêlent de la guerre entre l'aboleth et les kuo-toas. Si les personnages approchent d'elle pacifiquement, elle leur propose une alliance temporaire mais mutuellement bénéfique. Mélith sait que la rivière souterraine est le seul chemin entre cette strate d'Undermountain et celle qui se trouve en dessous. Si les personnages tuent l'aboleth ou l'archiprêtre kuo-toa et qu'ils lui en rapportent la preuve, elle leur promet de leur fournir un radeau qu'ils pourront utiliser pour naviguer sur la rivière souterraine afin de continuer leur descente à l'Undermountain. Un tel radeau est entreposé dans la zone 14 et Mélith tiendra parole.

Même si elle apprécie énormément Mélith, Thirza considère toute alliance avec les personnages comme une opportunité de se faire bien voir de la mère de Mélith, Vlonwelv. Dès que Mélith a conclu un accord avec les personnages, Thirza prépare et lance un sort d'*envoi de message* pour contacter Vlonwelv. Elle avertit cette dernière que Mélith a libéré un groupe d'aventuriers qu'elle détenait au lieu de les tuer. Après avoir remercié Thirza pour cette information, Vlonwelv maudit la stupidité de sa fille et attend l'arrivée des aventuriers.

Trésor. La prêtresse drow porte deux bracelets en argent incrustés d'onyx (25 po chacun). Elle possède aussi une gourde à vin et la clef de la salle du coffre en bois de zurkh, coffre qui contient 500 po. La serrure du coffre peut être crochetée en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur ou grâce à *déblocage* ou une magie similaire. L'autel de Mélith contient une statuette en obsidienne de 0,5 kilo représentant la déesse démone Lolth sous sa forme arachnéenne (25 po) et huit bâtonnets d'encens (5 po chacun). Chaque bâtonnet brûle pendant 8 heures et dégage une odeur écœurante.

Thirza possède également un *parchemin magique* de *forme gazeuse* dans un tube étanche en bois de zurkh, 25 pp dans une bourse en soie d'araignée et son grimoire avec une reliure en cuir noir gravée de toiles dorées. Le grimoire contient les sorts suivants : *modifier son apparence, nuage mortel, tentacules noirs d'Évard, vol, invisibilité supérieure, éclair, armure du mage, projectile magique, pas brumeux, envoi de message, bouclier, sommeil, pattes d'araignée, toile d'araignée* et *carreau ensorcelé.*

11c. Le portail-voûte menant à la strate 2

Drows. Deux mâles **drows** (Kalanzar et Tsabalin) et une **guerrière d'élite drow** (Talafaere) se reposent ici.

Portail-voûte. Une arche avec des gravures de pièces de monnaie qui tombent s'ouvre dans le mur du fond. Une étroite fente est taillée dans la clef de voûte de l'arche.

Paillasses. Six paillasses sont dispersées dans la salle.

Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Insérer une pièce d'or dans la fente sur la clef de voûte provoque la disparition de la pièce et l'ouverture du portail pendant 1 minute. Les pièces insérées ensuite disparaissent sans ouvrir le portail.
- Les personnages doivent être de niveau 6 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 5 de la seconde strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

Trésor. Talafaere porte un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po).

12. La caverne des chauves-souris

Récemment, les drows et leurs quaggoths ont étendu leur domaine à cette caverne qui abrite des centaines de chauves-souris.

12a. Les sentinelles drows

Voûte inclinée. Le plafond culmine à 15 mètres mais se rapproche du sol vers le sud-est jusqu'à une hauteur de 9 mètres.

Drows. Les parois sont parcourues de corniches naturelles situées entre 3 et 9 mètres de hauteur. Deux **guerriers d'élite drows** (Ryld et Llauzdar) sont cachés dans l'ombre sur une corniche située à 3 mètres de hauteur.

Chauves-souris. Perturbées par la présence des drows, des chauves-souris inoffensives volettent dans la grotte.

Souches. Le sol est parsemé de souches de zurkhs ligneux et de quelques cadavres de chauves-souris transpercés par des carreaux d'arbalète drow.

Ryld et Llauzdar passent le temps en abattant des chauves-souris avec leurs arbalètes. Tout intrus leur fournit une bonne occasion d'affûter leurs compétences de combat. Si l'affrontement leur est défavorable, ils utilisent des sorts de *ténèbres* pour couvrir leur retraite vers la zone 8. À partir de là, ils se dirigent vers la zone 11a et y tiennent leur position. Ces drows ne négocient pas. S'ils sont capturés, cependant, ils acceptent de conduire leurs ravisseurs vers la zone 11 afin qu'ils s'entretiennent avec la prêtresse drow qui les commande.

Trésor. Chaque guerrier d'élite drow porte un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po).

12b. Le pont en bois de zurkh

Crevasse. Le sol est traversé par une crevasse de 6 mètres de large et de 12 mètres de profondeur. Un tronc pourrissant de zurkh ligneux a été jeté au-dessus du gouffre.

Quaggoths. Huit **quaggoths** au service des drows vivent sur des corniches naturelles le long des parois de la crevasse.

Comme toutes les créatures ayant une vitesse d'escalade naturelle, ils peuvent escalader la crevasse sans effectuer de test de caractéristique. Sinon, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour y parvenir.

Pour traverser le tronc sans glisser ou tomber, il faut réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. En cas d'échec, la créature glisse et se retrouve à terre sur le pont improvisé ; mais si le test échoue d'au moins 5 points, la créature tombe dans la crevasse.

13. Le bosquet de zurkhs ligneux

Plafond. Cette immense caverne est haute de 15 mètres.

Champignons. Du sol couvert de guano et de mousses jaillit une véritable forêt de zurkhs ligneux dont les plus grands et les plus anciens peuvent atteindre 12 mètres de hauteur. Parmi les champignons encore debout gisent quelques zurkh ligneux abattus ainsi que plusieurs souches.

Monstres. Près de la lisière de cette forêt, se nourrissant du corps d'un duergar, se trouve un **charognard rampant** solitaire. La forêt, quant à elle, est protégée par quatre zurkhs ligneux éveillés (utilisez les caractéristiques d'un **arbre éveillé**).

Il y a encore quelques mois, un druide svirfneblin habitait ce bosquet mais quand il s'est senti menacé par l'arrivée de l'aboleth, il a décidé de suivre la rivière des Profondeurs pour retourner dans l'Underdark. Avant de partir, le druide a lancé des sorts d'*éveil* sur sept zurkhs ligneux du bosquet ; trois d'entre eux ont été détruits par des haches duergars et par des sorts offensifs. Les quatre qui restent sont impossibles à distinguer des zurkhs ligneux normaux tant qu'ils restent immobiles. Les zurkhs ligneux éveillés tentent de tuer ou de chasser toute créature qui nuit au bosquet. Ils comprennent le gnome mais ne peuvent pas le parler.

Le duergar, Iktarve Unsuttir, est arrivé par la rivière avec quelques compagnons pour abattre quelques zurkhs ligneux pour en vendre le bois... mais il n'avait pas imaginé que le bosquet puisse répliquer. Il a été tué par les zurkhs ligneux éveillés et ses compagnons ont abandonné son corps. L'armure d'écailles du duergar n'est pas récupérable.

Le charognard rampant compte bien passer les prochaines heures à dévorer tranquillement sa proie. Il attaque les créatures qui approchent à moins de 3 mètres du duergar mort mais, sinon, il veut juste qu'on le laisse tranquille.

Le trésor

Si on fouille le corps d'Iktave et la zone environnante, on peut trouver un pic de guerre, trois javelots plantés dans un zurkh ligneux abattu et une flasque en lapis-lazuli vide (50 po).

Une fouille minutieuse du bosquet accompagnée d'un test réussi de Sagesse (Perception ou Survie) DD 15 permet de découvrir l'ancienne masure du druide gnome : une sorte de tertre ressemblant à un igloo constitué de guano de chauve-souris. Dedans, les personnages trouvent une vieille couverture miteuse dissimulant deux *potions de soins* dans des gourdes bouchées. Les zurkhs ligneux éveillés attaquent les personnages qui pillent la demeure abandonnée du druide.

14. Les radeaux des drows

Mantes obscures. Des stalactites sont suspendues à la voûte de cette caverne de 9 mètres de hauteur. Deux **mantes obscures** ayant l'apparence des stalactites restent immobiles jusqu'à ce qu'elles attaquent.

Radeaux. Appuyés contre la paroi ouest, il y a deux radeaux de 3 mètres de côté constitués de rondins en bois de zurkh attachés par d'épaisses toiles d'araignée. À côté sont disposées six perches de 3 mètres que les drows utilisent pour guider leurs embarcations sur la rivière.

Bien que les mantes obscures aient besoin de manger, elles fuient si elles perdent plus de la moitié de leurs points de vie.

Les drows utilisent les radeaux pour naviguer sur la rivière des Profondeurs. Chaque embarcation est conçue pour six humanoïdes de taille Moyenne ainsi que leurs affaires ; mais on peut embarquer jusqu'à douze personnes si nécessaire.

15. Le versant glissant

Puanteur. Cette caverne de 9 mètres de hauteur est imprégnée d'une épouvantable puanteur.

Cadavres visqueux. Le sol couvert de matière visqueuse est légèrement incliné vers une rivière souterraine. Les cadavres putréfiés de trois kuo-toas et de quatre troglodytes gisent dans ce limon.

La projection de l'aboleth. Tandis que les personnages progressent dans le tunnel menant vers l'ouest, un aboleth jaillit de l'eau. Il s'agit d'une projection magique générée par Illuun pour impressionner les aventuriers.

Illuun l'aboleth peut sentir la présence des personnages et crée une projection magique de lui-même pour interagir avec eux. La projection dure le temps que l'aboleth se concentre comme s'il se concentrait sur un sort. Bien que cette projection soit intangible, elle reproduit parfaitement l'apparence et les mouvements de l'aboleth ainsi que les sons qu'il émet.

À partir de la position de la projection, Illuun peut ressentir les choses, parler et utiliser sa télépathie comme s'il était lui-même présent. Si la projection subit des dégâts, elle disparaît. Par le passé, l'aboleth a souvent eu maille à partir avec des aventuriers et il se méfie d'eux. Il utilise sa projection pour prévenir les personnages qu'il ne tolérera aucune incursion dans son domaine et il leur recommande avec insistance de partir sous peine d'être exterminés. Il leur conseille d'emprunter le passage sud jusqu'à la rivière puis de suivre le courant jusqu'au bois de Wyllow. Il est ravi de les laisser s'aventurer dans les niveaux inférieurs d'Undermountain puisqu'il compte les envahir ultérieurement.

Si les personnages semblent déterminer à s'aventurer sur le domaine de l'aboleth, Illuun ordonne télépathiquement aux dix-huit **troglodytes** de la zone 24 de contourner les aventuriers (en utilisant le passage qui mène à la zone 15 à partir du sud) tout en continuant à converser avec les héros. Au même moment, il appelle les trois **chuuls** de la zone 16 pour qu'ils attaquent à partir de l'ouest afin de piéger les personnages dans le tunnel. Dès que les chuuls et les troglodytes sont en position et lancent leur attaque, la projection de l'aboleth disparaît.

16. La grotte de la folie

Illuun l'aboleth a établi sa tanière dans cette caverne inondée. La grotte est également défendue par trois chuuls à ses ordres.

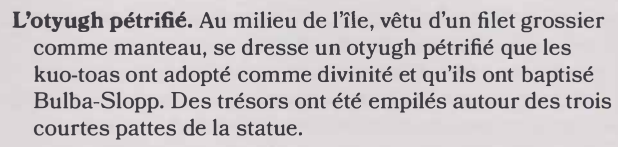
La profondeur de l'eau varie entre 6 et 15 mètres et la voûte culmine à une hauteur de 9 mètres au-dessus de la surface de l'eau. Les parois sont couvertes de limon mais on peut s'y accrocher à de nombreuses prises. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour les escalader.

16a. L'île perdue de Bulba-Slopp

Sur cette île rocailleuse qui perce la surface de l'eau, les kuo-toas ont établi un sanctuaire à leur ancien dieu.

Chuul. Un **chuul** surveille cette zone et attaque quiconque met un pied sur l'île.





L'otyugh pétrifié. Au milieu de l'île, vêtu d'un filet grossier comme manteau, se dresse un otyugh pétrifié que les kuo-toas ont adopté comme divinité et qu'ils ont baptisé Bulba-Slopp. Des trésors ont été empilés autour des trois courtes pattes de la statue.

Avant l'arrivée des kuo-toas, cette île était habitée par un otyugh. Halaster l'a pétrifié et a attiré les kuo-toas jusqu'à cette grotte sachant que ces créatures folles allaient vénérer l'otyugh comme un dieu. Les kuo-toas l'ont appelé Bulba-Slopp et il a été leur dieu jusqu'à l'arrivée de l'aboleth. Bulba-Slopp étant incapable de protéger les kuo-toas, l'archiprêtre Noolgaloop s'est attelé à la tâche de fabriquer une nouvelle divinité et Bulba-Slopp n'a plus été vénéré.

Trésor. Le trésor empilé autour de la statue contient 3 300 pc, 670 pa et 350 po.

Le filet dont est drapé l'otyugh est tissé d'ossements et de coquillages sans valeur. Il y a deux babioles accrochées au filet (effectuez deux jets sur la table des babioles du *Player's Handbook*), un gantelet rouillé, une botte en cuir et une amulette en bois et en fer. La botte et l'amulette sont magiques :

- La chausse est une *botte elfique*. Seule, elle est inutile. L'autre botte a été entraînée par le courant et elle a été trouvée par un gobelin chauve-souris-garou nommé Vool (voir strate 5, zone 17).
- L'amulette contrôle le garde animé errant de la première strate (voir « Garde animé », page 14). Une rune au dos de l'amulette correspond à une rune similaire sur la créature artificielle.

16b. Le lac de l'aboleth

Monstres. Illuun l'**aboleth** et deux **chuuls** sont tapis dans l'eau, une eau sombre, visqueuse et viciée par la présence de l'aboleth.

Tunnel sous-marin. Un passage sous-marin de 3 mètres de hauteur et de 6 mètres de largeur relie cette caverne à la zone 16c.

L'aboleth et les chuuls préfèrent combattre sous l'eau. De plus, l'aboleth peut utiliser des actions d'antre à ce niveau du donjon. Même si l'aboleth veut plus d'esclaves, préserver sa vie est le plus important. Si ses gardes du corps chuuls sont tués, l'aboleth appelle télépathiquement les deux chuuls de la zone 17 pendant qu'il bat en retraite vers la zone 16c où il combattra jusqu'à la fin.

Les eaux au nord-est de la caverne ont une profondeur de 15 mètres. En se dirigeant vers la paroi sud-est, la profondeur du lac n'est plus que de 6 mètres

16c. Le trésor caché

Un passage sous-marin mène jusqu'à cette caverne de 9 mètres de haut. L'eau ici est visqueuse et viciée par la présence de l'aboleth et la moindre parcelle de la grotte est couverte de limon.

Un **fouet kuo-toa** et deux **kuo-toas** montent la garde sur une petite berge jonchée de crabes morts, de poissons en décomposition et de trésors. Ces kuo-toas ont été asservis magiquement par l'aboleth. Tant qu'ils sont asservis, les kuo-toas restent en contact télépathique permanent avec lui mais ils ne peuvent pas effectuer d'actions en réaction. Quand un kuo-toa asservi subit des dégâts, il peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour se libérer de l'influence de l'aboleth. Un kuo-toa qui réussit ce jet fuit dans la rivière souterraine par le chemin le plus court possible et s'y cache.

Trésor. En fouillant la plage on peut trouver 600 po, un gobelet en cuivre (1 po), une cruche ébréchée en argent terni (5 po), un bracelet en cuir pourri avec trois péridots (500 po chacun) et une bouteille fermée par un bouchon contenant un *parchemin magique* d'*arme magique*.

17. Pioche et chuuls

Eau visqueuse. Cette caverne et les tunnels adjacents sont inondés par 3 mètres d'une eau visqueuse et viciée à cause de la présence de l'aboleth.

Chuuls. Deux **chuuls** sont cachés dans l'eau trouble. Si les chuuls sont vaincus, un aboleth entre dans la caverne par le passage nord-est. C'est une projection magique d'Illuun pour effrayer les envahisseurs (elle est identique à celle de la zone 15).

Pioche rouillée. Les parois de cette grotte de 9 mètres de plafond sont couvertes de limon. Une pioche rouillée de mineur est enfoncée dans la paroi ouest juste au-dessus de l'eau.

On peut retirer la pioche en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13. Elle n'a aucune propriété spéciale et elle est en mauvais état.

18. L'alcôve visqueuse

Limon. Le sol de cette alcôve humide est situé à 2,30 mètres au-dessus du niveau de l'eau et toute sa surface est couverte de limon.

Barque endommagée. Au fond de l'alcôve, il y a une barque avec un trou de 30 centimètres dans sa coque (un tour de magie de *réparation* peut réparer l'embarcation qui est assez grande pour accueillir quatre personnages et leurs affaires. Il n'y a cependant aucune rame).

19. La plage

Cette plage couverte de limon est jonchée de crabes et poissons morts (tués par les eaux viciées à cause l'aboleth). Les personnages qui fouillent la plage peuvent trouver deux filets de pêche abandonnés ici par les kuo-toas.

20. Le refuge des Kuo-toas

Limon. La moindre parcelle de cette caverne de 9 mètres de plafond est couverte de limon.

Kuo-toas. Deux **fouets kuo-toas**, vingt **kuo-toas** adultes et dix jeunes kuo-toas (non combattants de Petite taille) vivent ici. Un des fouets monte la garde à côté de la rivière tandis que les autres se reposent sur des paillasses. Tous les kuo-toas sont empoisonnés pour avoir mangé des poissons viciés.

Chausse-trappes. Des chausse-trappes fabriquées avec des ossements taillés sont dispersées sur la berge (ces chausse-trappes sont prévues pour décourager l'aboleth de sortir de l'eau et gagner la plage. Les personnages peuvent facilement les voir et les éviter).

La présence de l'aboleth a pollué la rivière souterraine et empoisonné les poissons. Sans autre source de nourriture, les kuo-toas se sont nourris des poissons ce qui les a empoisonnés. Dans leur état actuel, ils ne combattent que pour se défendre.

Si les personnages approchent les kuo-toas de manière amicale et leur offrent de la nourriture ou du réconfort, les fouets kuo-toas les conduisent auprès de l'archiprêtre Noolgaloop dans la zone 21a.

21. Les quartiers de l'archiprêtre

Ces cavernes sont couvertes de limon.

21a. La fabrication d'une divinité

Kuo-toas. Noolgaloop, un **archiprêtre kuo-toa**, est en train de façonner une statue au milieu de cette caverne de 9 mètres de hauteur sous les regards perplexes de deux **fouets kuo-toas**.

Cadavres en décomposition. Une odeur putride émane de carcasses de monstres mutilés empilées tout autour de la grotte.

Noolgaloop veut à tout prix récupérer son sanctuaire saint (zone 16) alors que le plus sage serait de conduire son peuple vers un nouveau foyer loin de l'aboleth et de ses serviteurs. Si les personnages tentent de lui parler dans une langue autre que le commun des profondeurs, Noolgaloop lance un sort de *langues* pour qu'ils puissent converser. Il leur demande de l'aider à terminer sa statue en récupérant les objets suivants :

- Les pattes et la toison d'une araignée géante pour qu'il en fasse des ailes.
- Suffisamment de bois pour construire une carriole (un grand radeau, ou un zurkh ligneux, fera l'affaire).
- Une arme digne d'une divinité kuo-toa.

Si les personnages refusent de l'aider, l'archiprêtre les considère comme des agents de l'aboleth et tente de les tuer avec l'aide de ses gardes du corps et des kuo-toas de la zone 21b. S'ils rassemblent ce dont il a besoin pour terminer la statue, Noolgaloop les remercie mais, par caprice, décide de remplacer la tête actuelle de son œuvre (une lanterne rouillée) par la tête d'un des personnages. L'archiprêtre s'attend sincèrement à ce que cet aventurier se sacrifie pour le plus grand bien de la tribu des kuo-toas.

Statue d'un dieu. L'archiprêtre a déjà baptisé sa nouvelle divinité : Klaabu. Ce « dieu » s'étale sur le sol visqueux et est principalement constitué d'une statue en calcaire décapitée représentant un elfe des mers torse nu. Ses mains ont été remplacées par les pattes griffues d'un troglodyte et on lui a ajouté plusieurs bras de gobelours. Une paire d'épées courtes rouillées jaillissent de sa poitrine et il est vêtu d'un kilt en mousse verte. Une lanterne rouillée fait office de tête, lanterne à l'intérieur de laquelle se trouve une gemme de la taille d'un poing, la gemme de contrôle du slaad vert de la zone 4. Un personnage qui lance un sort d'*identification* sur la gemme sait à quoi elle sert.

Les différents éléments ajoutés à la statue sont fixés grâce à la même colle que les kuo-toas appliquent sur leurs boucliers.

Carcasses de monstres. Les kuo-toas ont ramassé plus de carcasses que nécessaire. Parmi les corps en décomposition, on trouve celui d'une mante noire prise dans un filet, le tête et le torse d'un gobelours, une horreur crochue morte et un charognard rampant décapité rongé par les asticots.

21b. Le charnier des kuo-toas

Puanteur. Cette salle est imprégnée d'une odeur épouvantablement immonde.

Kuo-toas. Quatre **kuo-toas** empoisonnés gardent cette zone. Deux d'entre eux utilisent leur lance pour couper les têtes et les pinces d'un chuul mort. Les deux autres se repaissent du cadavre d'un kuo-toa (un ancien compagnon).

Cadavres de troglodytes. Dans la caverne gisent les corps de cinq troglodytes morts qui dégagent une odeur immonde ; les griffes de l'un d'eux ont été tranchées.

Les kuo-toas sont hostiles envers les étrangers. Si au moins deux d'entre eux sont tués ou neutralisés, les survivants battent en retraite vers la zone 21a.

Au début de chaque tour, toute créature qui n'est pas immunisée à la puanteur des troglodytes doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Un sort de *bourrasque* ou une magie similaire peut purifier l'air de cette grotte pendant 1 minute mais si on retire les carcasses de troglodytes, l'air redevient respirable pour de bon.

22. La demeure des horreurs crochues

Caractéristiques de la grotte. Le sol et le plafond de cette caverne sont irréguliers et la distance qui les sépare varie de 9 à 15 mètres. Les parois humides sont couvertes de corniches naturelles et de magnifiques draperies rocheuses formées par l'écoulement de l'eau.

Champignons. Plusieurs immenses zurkhs ligneux, ainsi que des pieds-de-fût, des bonnets-bleus et des trillimacs poussent sur des monticules de guano de chauve-souris.

Bruit. Des cliquetis trahissent la présence de sept **horreurs crochues**.

Les horreurs crochues opportunistes tentent d'attraper des kuo-toas, des troglodytes ou des aventuriers isolés afin de les dévorer. L'expérience leur a appris à éviter tout contact avec des groupes nombreux et bien armés. Confrontées à un groupe d'aventuriers traversant ces cavernes avec des sources de lumière, les horreurs crochues restent en retrait en se contentant d'émettre des cliquetis et des stridulations dans l'ombre.

Ce n'est qu'une question de temps avant que l'aboleth n'asservisse les horreurs crochues ou ne les fasse fuir. Les horreurs crochues n'ont pas encore rencontré l'aboleth et ignorent donc tout de la menace qu'il représente.

23. Le garde-manger des horreurs crochues

Embuscade. Une **horreur crochue** est accrochée à une corniche située à 4,50 mètres de hauteur attendant de tendre une embuscade à quiconque entre ici. Cette corniche se trouve sur la paroi ouest entre les entrées des deux tunnels.

Ossements. Le sol est jonché des ossements de plusieurs troglodytes mêlés aux dépouilles de kuo-toas et d'autres humanoïdes non identifiables. Fouiller les ossements permet de découvrir un trésor perdu (voir « Le trésor », ci-après).

Champignons. Près du petit bassin qui s'est formé au pied du mur est poussent des parcelles de pieds-de-fût, d'écales ridées, de masques d'étain et de langues de folie.

Le trésor

Parmi les ossements se trouve un objet merveilleux courant appelé une *pipe de monstres de fumée*. En fumant cette pipe, on peut utiliser une action pour exhaler une bouffée de fumée qui prend la forme d'une unique créature telle qu'un dragon, un flumph ou un crapaudonte. La forme doit être suffisamment petite pour tenir dans un cube de 30 centimètres d'arête. La silhouette se disperse au bout de quelques secondes et n'est plus que de la fumée ordinaire.

24. Le domaine des troglodytes

La moindre surface dans ces cavernes est recouverte de limon. Le son se propage facilement entre les grottes bien qu'en se rapprochant du centre du complexe, les échos de la rivière souterraine se fassent plus discrets.

Dix-huit troglodytes vivent dans ces grottes et répondent rapidement au moindre bruit de combat. Ces troglodytes asservis ne peuvent pas effectuer de réactions. Quand un troglodyte asservi subit des dégâts, il peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour se libérer de l'influence de l'aboleth. S'il réussit son jet, il combat pour survivre pas pour le compte de l'aboleth. Son premier instinct est de fuir s'il le peut.

24a. Les sentinelles de l'ouest

Trois **troglodytes** asservis gardent cette caverne de 9 mètres de hauteur. Des boucliers brisés, des lances cassées et des filets déchirés (des trophées arrachés aux kuo-toas) sont entassés contre les parois. On ne peut rien en tirer.

24b. Les ossements de kuo-toas

Cette caverne de 9 mètres de hauteur est jonchée des ossements de quatre kuo-toas. Les os ont tous été mâchés et leur moelle aspirée.

24c. Le quartier général

Troglodytes. S'ils n'ont pas été attirés ailleurs, douze **troglodytes** asservis se reposent sur des stalagmites tranchées à leur base au beau milieu de cette caverne de 12 mètres de hauteur.

Pictogrammes. Les parois sont gravées de pictogrammes représentant des kuo-toas se prosternant devant une créature qui ressemble à un otyugh (un monstre bulbeux avec trois pattes, de longs tentacules et une gueule béante).

24d. La nurserie abandonnée

Cette caverne de 9 mètres de hauteur servait de nurserie aux kuo-toas. Elle a été vidée depuis que ses anciens habitants en ont été chassés. De minuscules ossements de poissons jonchent le sol.

24e. Les sentinelles de l'est

Le bruit de la rivière souterraine est plus fort ici. Trois **troglodytes** asservis gardent cette caverne de 9 mètres de hauteur.

Les conséquences

Les actions des personnages peuvent profondément bouleverser la situation de cette strate.

La mort de l'aboleth permet aux kuo-toas de reconquérir leur grotte (zone 16). Mais la victoire de ces créatures n'est que de courte durée puisque les drows les attaquent peu de temps après. Cette offensive continue jusqu'à ce que les kuo-toas soient exterminés ou forcés de battre en retraite en amont de la rivière. Après s'être emparés des cavernes, les drows asservissent les troglodytes et les utilisent pour exploiter les zones 3 et 5. Parallèlement, les drows déplacent les trésors des cavernes vers un lieu plus sécurisé tel que la forteresse de la maison Auvryndar de la dixième strate.

Si l'aboleth survit, il asservit ou tue les derniers kuo-toas en quelques semaines. Il asservit également l'ettin de la zone 2 et son limon empoisonne et tue tous les champignons des cavernes Biscornues, anéantissant leur écosystème délicat. Les drows défient l'aboleth victorieux mais ne parviennent pas à le détruire étant donné le soutien limité qu'ils reçoivent de la maison Auvryndar. Plusieurs quaggoths autrefois fidèles aux drows deviennent les esclaves de l'aboleth. L'impasse qui en résulte pousse les drows a désespérément chercher de l'aide quelle qu'en soit la nature.

STRATE 5 : LE BOIS DE WYLLOW



LE BOIS DE WYLLOW EST UNE AVENTURE CONÇUE pour quatre personnages de niveau 8. Ceux qui défont les monstres de cette strate devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 9. Dans certains cas, un monstre peut être vaincu sans qu'il soit nécessaire de le tuer. Si les personnages font une trêve avec une créature, accordez-leur les PX comme s'ils l'avaient vaincue en combat.

Les personnages vont probablement parvenir à cette strate par le biais de la rivière des Profondeurs de la quatrième strate. Pour atteindre le bois de Wyllow en naviguant sur cette rivière, il faut franchir des rapides et de petites cascades. Après cette strate, la rivière des Profondeurs entame sa longue et tumultueuse descente vers l'Underdark, un voyage auquel aucun bateau ou aucune embarcation ordinaire ne peut survivre.

LA MAGIE DU BOIS DE WYLLOW

En plus de sombres cavernes, cette strate abrite des forêts comme celles que l'on peut trouver à la surface. Ces forêts tempérées ont été magiquement créées par Halaster et le ciel qu'on distingue loin au-dessus des cimes peut tromper les aventuriers et leur faire croire qu'ils ont échappé à Undermountain pour se retrouver à la surface. Des oiseaux, des insectes et des mammifères arboricoles vivent ici en compagnie d'habitants plus féroces.

Les forêts sont réelles et elles se nourrissent de magie ; Halaster les repeuple régulièrement d'oiseaux, d'insectes, de rongeurs et de plus gros mammifères. Les principales cavernes ont des voûtes qui culminent à 30 mètres et qui sont dissimulées par des illusions qui ne peuvent être dissipées. Ces illusions débutent à 9 mètres au-dessus du sol et donnent l'impression d'un ciel ouvert à la place des parois et des voûtes des cavernes. Elles reproduisent parfaitement le soleil, la lune, les étoiles et les nuages même s'il n'y a ni vent, ni la moindre brise. Au cours de la journée, on peut ressentir la douce chaleur du soleil et, la nuit, il fait plus frais. Malgré les apparences, les parois et les voûtes sont encore présentes et un sort de *vision suprême*, ou une magie similaire, permet de les révéler.

Un calendrier magique en pierre dans la zone 6k permet de modifier l'heure du jour, le climat et la saison dans le bois de Wyllow. L'archidruidesse Wyllow (voir « Qui réside là ? », ci-après) est la seule qui soit autorisée à utiliser le calendrier en pierre. Quand les personnages arrivent pour la première fois, il règne un automne particulièrement doux sur le bois de Wyllow, la saison favorite de l'archidruidesse.

QUI RÉSIDE LÀ ?

Une archidruidesse nommée Wyllow vit dans une tour de cette strate du donjon (dans la zone 6) bien qu'elle se promène souvent dans les forêts. Ses voisins incluent un dragon vert en pleine crise d'identité et un village de chauves-souris-garous gobelines.

WYLLOW

Wyllow est une elfe de la lune avec des yeux aussi verts que des émeraudes. Ses cheveux noirs emmêlés abritent des papillons et des petites bestioles se regroupent à ses pieds.

Il y a environ deux cents ans, Wyllow est tombée amoureuse d'Yinark, un magicien associé à Halaster, et elle est retournée avec lui à Undermountain. Son bonheur a été de courte durée quand elle a découvert que le donjon était bien

différent des bois dans lesquels elle vivait. Déterminé à ce que Wyllow demeure à Undermountain, Halaster a utilisé plusieurs sorts de *souhait* pour lui créer une forêt magique mais même ce présent n'a pas suffi à apaiser la langueur de la druidesse. Quand Yinark lui a interdit de retourner à la surface, Wyllow a sombré dans la déprime. Leur relation s'est envenimée et a dégénéré en actes de violence. Des salves de sorts ont fusé de part et d'autre provoquant la mort d'Yinark. Une fois sa fureur apaisée, Wyllow s'est retrouvée seule avec son deuil et ses regrets, flirtant avec la folie. Prisonnière de sa propre culpabilité, elle est restée à Undermountain pour obéir à la volonté d'Yinark.

C'est désormais sa demeure et elle a oublié tous ses souvenirs de la surface. Elle se montre distante mais aimable envers ceux qui traversent pacifiquement son domaine mais elle devient violente si sa forêt et les créatures paisibles qui y résident sont menacées. Avant de tenter de détruire des intrus, elle s'assure de l'aide du dragon vert et des chauves-souris-garous qui lui servent à affaiblir ses adversaires. D'un simple sifflement, elle peut aussi convoquer six arbres éveillés de la forêt.

Le compagnon animal de Willow, une bête éclipsante, se nomme Crissann en l'honneur d'un mercenaire humain qui est devenu l'ami de l'elfe il y a bien des années. Avant que de cette amitié puisse naître une histoire d'amour, Halaster est intervenu et a utilisé sa magie pour dresser le nouvel ami de Willow contre elle. Le cœur brisé, la druidesse a tué Crissann avec l'aide de plusieurs créatures de la forêt et a juré que plus jamais elle n'aimerait aussi profondément un autre mortel.

Les sentiments de Wyllow envers Halaster sont mitigés. Elle lui est reconnaissante de lui avoir offert un foyer et d'assurer la survie du bois de Wyllow avec sa magie mais elle lui reproche la mort d'Yinark. Elle a également pitié de lui car le Mage dément semble être prisonnier d'une prison qu'il a lui-même créée. Wyllow pense qu'il n'est plus humain mais une entité immortelle composée de magie pure. Aussi, elle a abandonné tout espoir de pouvoir un jour s'en débarrasser.

Les statistiques de Wyllow

Wyllow est une **archidruidesse** elfe de la lune (voir l'annexe A) avec les modifications suivantes :

- Wyllow est chaotique neutre.
- Elle possède les traits raciaux suivants : sa vitesse au sol est de 11 mètres. Elle bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Elle est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Elle parle le commun, le druidique et l'elfique.

Valdemar (Tearulaï)

Ce jeune dragon vert, autrefois une créature d'alignement loyal mauvais, a subi un changement d'alignement et de personnalité quand un aventurier lui a enfoncé dans la tête la lame d'émeraude d'une *épée tranchante* intelligente nommée Tearulaï. Le dragon se présente désormais sous le nom de Tearulaï et son alignement est celui de l'épée, neutre bon. Il dort sur une plate-forme surplombant la rivière des Profondeurs et garde son trésor.

Par le passé, Wyllow a poussé des aventuriers à s'attaquer à Valdemar en espérant détruire le dragon maléfique mais depuis que ce dernier a changé d'alignement, elle le voit autrement. Maintenant que Valdemar et Tearulaï ne font plus qu'un, l'archidruidesse le considère comme un élément à part entière de l'écosystème du bois de Wyllow. Ils cohabitent désormais pacifiquement.

Les chauves-souris-garous gobelines

Au sud de la tour de Wyllow se dresse un large complexe de bâtiments décorés qui abritait autrefois un culte consacré à Malar, le Seigneur des bêtes. Wyllow autorisait ces humains maléfiques à chasser dans sa forêt mais ils ont abusé de ce privilège ; aussi l'archidruidesse et son allié dragon vert ont anéanti les fanatiques.

Le village et ses environs sont restés déserts pendant des années jusqu'à ce qu'un groupe de chauves-souris-garous gobelines s'installe dans les grottes autour des bâtiments. Les chauves-souris-garous préfèrent les grottes humides aux bâtiments qui sont demeurés abandonnés. Wyllow autorise les chauves-souris-garous à se nourrir des nuisibles et des aventuriers. Elles reconnaissent l'archidruidesse comme la maîtresse de la forêt et laissent tranquilles ses animaux et son allié dragon.

Les monstres errants

Le bois de Wyllow est un écosystème florissant. On trouve dans ses forêts des arbustes éveillés, des arbres éveillés, des chauves-souris, des ours, des chiens esquiveurs, des sangliers, des chevreuils, des élans, des rongeurs, des petits oiseaux et d'autres animaux des forêts tempérées. Parfois, des charognards rampants, des ettercaps, des araignées géantes et des hiboux font des incursions dans les forêts.

Si vous souhaitez secouer un peu vos joueurs, essayez d'utiliser l'une des rencontres suivantes ou une de vos créations.

L'ours opportuniste

Un **ours noir** timide suit les personnages à bonne distance en espérant récupérer de quoi manger. S'ils le nourrissent, l'animal continue à les suivre comme un compagnon et espère être régulièrement nourri.

Verts croyants

Alors que les héros traversent la forêt, deux **arbres éveillés** les interrogent en commun afin de connaître la raison de leur intrusion. Si les aventuriers recherchent un abri, un passage vers les niveaux inférieurs d'Undermountain ou des informations, les arbres leur proposent de les escorter jusqu'à la tour de Wyllow (zone 6).

Vool le Banni

Une série d'attaques contre les chevreuils de la forêt a failli dresser Wyllow contre ses voisines les chauves-souris-garous gobelines jusqu'à ce qu'on découvre que le coupable était une unique **chauve-souris-garou** gobeline (voir Annexe A) nommée Vool. Pour apaiser l'archidruidesse, les autres chauves-souris-garous ont banni Vool de leur village. La créature s'est réfugiée dans une grotte isolée (voir zone 17). Une fois par jour, elle s'aventure hors de son refuge pour se nourrir mais évite tout contact avec les autres membres de son espèce.

Si Vool aperçoit le groupe, la chauve-souris-garou tente de se nourrir d'un aventurier isolé. Si elle est capturée ou acculée, elle s'excuse pour sa soif de sang incontrôlable et propose de se faire pardonner en leur servant de guide. Elle est solitaire et cherche vraiment de la compagnie mais elle n'a ni honneur, ni la moindre décence. Dans l'espoir d'obtenir la reconnaissance des personnages et de leur faire oublier ses propres défauts, Vool essaie de les dresser contre Wyllow en la dépeignant comme une créature folle à lier et malveillante. Elle leur confie également que de « grands trésors » seraient cachés dans la tour de Wyllow.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions du bois de Wyllow font référence à la carte 5.

1. La rivière des Profondeurs

De grands poissons aveugles remontent et descendent cette sombre rivière paresseuse qui s'écoule de la quatrième strate et serpente dans les profondeurs de l'Underdark ; tous les un ou deux kilomètres, son parcours est jalonné de cascades.

La profondeur de la rivière varie de quelques dizaines de centimètres à 9 mètres à certains endroits. Les personnages qui veulent draguer le fond pour y dénicher des trésors peuvent trouver quelques babioles ici ou là ou quelque chose de plus dangereux comme une hydre endormie.

Le long de la rivière, à différents endroits, il y a des panneaux en bois assez grossièrement taillés sur lesquels sont gravés le mot « Underdark » en gobelin et une flèche pointant vers l'aval.

2. La forêt

Entre la forêt et la rivière souterraine s'étirent d'étroites plages de petits galets sur lesquelles Wyllow a planté des panneaux de bois ; dessus, elle a inscrit l'avertissement suivant en commun, en draconique et en elfique : VOICI LE BOIS DE WYLLOW. TOUT PRÉJUDICE SERA CHÂTIÉ.

Les éléments généraux de la forêt sont résumés dans l'encadré : « Caractéristiques de la forêt ». Les secteurs spécifiques sont décrits dans le chapitre qui suit.

2a. La forêt riveraine

Les arbres qui poussent le long de la rivière comptent parmi les plus grands du bois de Wyllow. Leurs branches noueuses forment une canopée touffue qui surplombe les plages de galets. Les ours se rendent sur les berges pour pêcher du poisson et les élans viennent boire et se baigner dans la rivière.

2b. La forêt des ettercaps

Les arbres dans ce secteur de la forêt sont enveloppés d'épaisses toiles d'araignées et des animaux morts enveloppés dans des cocons de soie sont suspendus aux branches. Cinq **ettercaps** et dix **araignées géantes** vivent dans ces arbres et attaquent tout intrus. Wyllow considère que ces créatures font partie de l'écosystème naturel du bois de Wyllow mais elle les empêche de se répandre au-delà des passerelles en marbre à l'ouest et au sud.

2c. La forêt gémissante

Les personnages qui traversent cette partie de la forêt peuvent apercevoir la tour de Wyllow (zone 6) à travers les arbres et entendent un étrange gémissement provenant du nord-ouest (ce gémissement incessant est produit par un manteleur de la zone 4e).

2d. L'ancienne sépulture

De timides rayons de soleil ou de lune parviennent à traverser la canopée de cette vieille forêt dont les arbres sont couverts de mousses.

La nuit, un **feu follet** attire les aventuriers vers une sépulture au milieu de cette caverne. La sépulture se trouve parmi un bosquet d'arbres morts et brûlés. Elle est marquée d'une stèle sur laquelle est écrit en commun : « Ici gît Crissann, ami et compagnon humain. » Le haut de la stèle est sculpté en forme de rose. Un sort de *détection de la magie* lancé à proximité révèle une source de magie d'évocation enterrée (voir « Trésor », ci-dessous).

> **Caractéristiques de la forêt**
>
> La forêt du bois de Wyllow abrite aussi bien des arbres feuillus que des conifères ainsi que des arbustes fruitiers et d'autres arbrisseaux. Toutes sortes de fleurs s'y épanouissent à l'exception des roses car Wyllow ne les aime pas.
>
> La plupart des arbres sont adultes et culminent à une hauteur de 9 à 15 mètres. Des petits sentiers serpentent entre ces arbres et un personnage qui réussit un test de Sagesse (Survie) DD 15 pour chercher des pistes peut identifier les empreintes d'un humanoïde solitaire, une elfe, parmi celles laissées par les différents habitants de la forêt.
>
> La forêt est traversée par endroits par des passerelles délabrées à 6 mètres de hauteur qui sont soutenues par des arcades et des colonnes en marbre blanc couvertes de lierre. Certaines sections de ces passerelles se sont effondrées à cause des ravages du temps et d'une légère activité sismique.
>
> Les personnages peuvent librement cueillir des baies, ramasser du bois mort, récolter des glands et des pommes de pin et se reposer sur les rondins couverts de mousse. Abattre un arbre, faire un feu, tuer un animal ou tout autre acte similaire de destruction ne sera pas toléré. Wyllow a de nombreux espions dans la forêt qui se précipitent jusqu'à sa tour pour l'informer d'éventuels actes délictueux. Dans ce cas, elle agit rapidement pour éradiquer les intrus.

Le feu follet est l'esprit désincarné de Crissann. Le jour, il flotte invisible au-dessus de sa tombe. En murmurant, il dit en commun : « Prenez ma baguette. Utilisez-la pour détruire Wyllow, la sorcière elfe ! » Si les personnages récupèrent la baguette enfouie dans la sépulture, le feu follet tente de les guider jusqu'à la tour de Wyllow pour qu'ils affrontent l'archidruidesse. Si les personnages refusent de venger Crissann, le feu follet les attaque. Sinon, il considère les personnages comme ses alliés. Si Wyllow est vaincue, le feu follet est submergé par le désespoir et se retourne contre le groupe qu'il affronte jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Trésor. Les personnages qui creusent la sépulture trouvent un squelette humain avec des vêtements en lambeaux et une *baguette de boules de feu* entièrement chargée.

2e. La forêt occidentale

La forêt continue bien au-delà des limites de la carte et suit la rivière souterraine sur plusieurs centaines de mètres. Le sous-bois est jonché de statues d'oiseaux et de mammifères, des créatures pétrifiées par le **basilic** qui erre dans cette partie de la forêt.

3. Corps de garde

Deux corps de garde en pierre et sans fenêtre, avec des toits pointus couverts d'ardoises, se dressent au milieu de la forêt où convergent plusieurs passerelles surélevées. Ces bâtiments ont été construits sur un terrain plus élevé que la forêt environnante et leurs portes en pierre ne sont pas verrouillées.

3a. Corps de garde nord

Une lanterne rouillée sur laquelle on a lancé un sort de *flamme éternelle* est accrochée à une poutre. Elle éclaire vivement une pièce qui sent le renfermé et qui contient quatre lits en bois avec des matelas moisis. Au pied de chaque lit se trouve un coffre en bois renversé et vide.

3b. Corps de garde sud

Les portes de ce corps de garde sont barricadées de l'intérieur et il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour les forcer. Derrière les portes sont empilés des chaises cassées, des bancs pulvérisés et des coffres vides. Dans le bâtiment, les personnages trouvent ce qui suit :

Voûte. Une arche en pierre décorative est sculptée au milieu du mur est (voir « portail-voûte vers le niveau 2 », ci-après).
Mobilier. Une table en bois à tréteaux est renversée sur le côté au milieu de la salle. Au-dessus, un lustre en fer avec des bougies fondues est suspendu à une poutre grâce à une corde fixée à un crochet près de la porte nord.
Halfelin mort. Recroquevillé derrière un poêle en fer dans l'angle nord-est gît le corps d'un halfelin en armure de cuir, son visage déformé par l'horreur.

L'aventurier halfelin, Haddon Flottepied, a refusé de servir le feu follet de la zone 2d et s'est barricadé ici en croyant que cela empêcherait l'esprit désincarné de l'atteindre. En examinant le corps et en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12, on peut remarquer qu'il est mort à cause de plusieurs chocs électriques.

Portail-voûte menant à la strate 2. Cette arche est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Son cadre en pierre a été sculpté pour ressembler à des troncs d'arbre et si on l'examine attentivement on discerne la gravure d'un arbre mort sur sa clef de voûte. Voici les règles associées :

- Toucher la voûte avec une brindille ou une branche morte provoque l'ouverture du portail pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 6 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 12 de la seconde strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

Trésor. Le cadavre d'Haddon est vêtu d'une armure de cuir taillée pour un halfelin qui peut être récupérée. Il agrippe d'une main une épée courte en argent et de l'autre une torche consumée. Une fouille du corps permet de récupérer un paquetage d'exploration souterraine avec des rations périmées, 5 torches et une petite sacoche avec 4 po.

4. La tanière des manteleurs

Un conclave de manteleurs s'est installé dans ces grottes. Wyllow a tenté de les faire fuir mais sans y parvenir. Un gémissement surnaturel constant provient de la zone 4e et on peut l'entendre dans tout le complexe mais aussi dans la forêt environnante.

4a. La porte est

L'entrée d'un long tunnel est fermée par un rempart avec une herse en fer de 4,50 mètres de hauteur. Un peu plus loin sur un côté du tunnel, un escalier grossièrement taillé permet d'accéder au sommet du rempart encadré par deux bastions. Il n'y a aucun garde ni sur le rempart ni de l'autre côté de la herse. Le treuil pour soulever la herse est à l'intérieur du tunnel, juste après la porte. La herse peut aussi être soulevée en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

4b–c. Les grottes latérales

Deux **manteleurs** se tapissent ici, un dans chaque grotte. Ils combattent ensemble contre des intrus. Si l'un est tué, l'autre bat en retraite vers la zone 4e pour rejoindre le manteleur qui s'y trouve. Les grottes sont dénuées de meubles et de trésors.

4d. La porte ouest

Cette porte est identique à celle de la zone 4a mais se dresse face à la zone 4e.

4e. La caverne de cristal

Décor cristallin. Les parois de cette caverne de 18 mètres de hauteur sont couvertes de draperies cristallines naturelles qui ressemblent à des cascades gelées.
Fissure gémissante. Une fissure de 9 mètres de long, de 3 mètres de large et de 6 mètres de profondeur traverse le milieu du plafond comme une plaie ouverte. Le gémissement inquiétant que l'on peut entendre dans tout le complexe vient d'ici et il est produit par un **manteleur** caché dans la fissure.
Herse. Une herse de fer est enchâssée dans le mur est (voir zone 4a pour plus de détails).
Mur illusoire. Une section de 6 mètres de côté du mur au sud de la zone 4d est une illusion et dissimule un tunnel. Ce mur n'a aucune consistance et les créatures peuvent donc le traverser sans mal. Un sort de *dissipation de la magie* (DD 17) dissipe cette illusion.

Le manteleur utilise son gémissement pour attirer ici d'autres membres de son espèce en espérant former un conclave. Si le manteleur détecte des intrus, il génère des répliques illusoires de lui-même, jaillit de la fissure et attaque.

Les formations cristallines réfléchissent et amplifient la lumière proche. Les cristaux amplifient également les sons qui se répercutent bien au-delà des confins de la caverne. Les cristaux n'ont pas d'autres propriétés.

5. La forêt intérieure

Une exploration minutieuse de cette partie de la forêt permet de découvrir certains éléments remarquables :

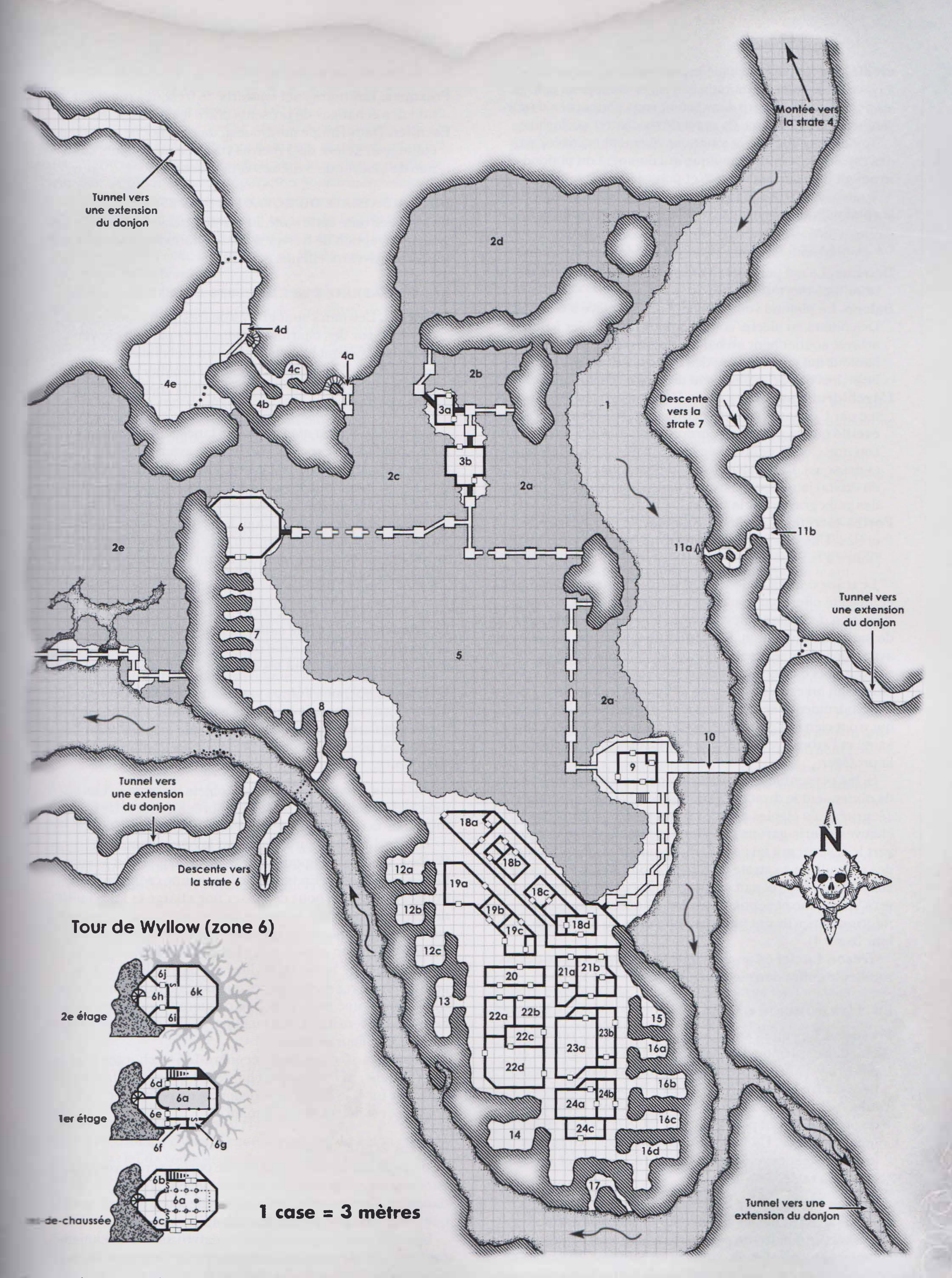
Détritus. Les sous-bois sont jonchés d'armes rouillées, de bouts de torches consumées, de bouteilles vides et d'autres affaires sans valeur abandonnées par des aventuriers.
Totems druidiques. De mystérieux totems sont suspendus aux branches des arbres. Constitués de brindilles, de plumes et de lambeaux de tissu, ils ressemblent à des poupées sommaires (Wyllow en a confectionné une pour chaque aventurier qu'elle a tué).

Les éléments généraux de la forêt sont résumés dans l'encadré : « Caractéristiques de la forêt ». Les personnages qui commettent des actes gratuits de destruction reçoivent la visite de plusieurs créatures, chacune d'elle ayant bénéficié d'un sort d'*éveil* : quatre **arbres éveillés**, un **ours brun** éveillé, deux **élans** éveillés et trois **guêpes géantes** éveillées. Ces créatures servent loyalement l'archidruidesse.

6. La tour de Wyllow

La tour de Wyllow est façonnée pour ressembler à un arbre trapu en pierre avec des rameaux rocailleux tordus jaillissant de ses murs. Treize **chauves-souris géantes** sont suspendues à ces branches, leurs ailes étroitement repliées sur leur corps. Si les personnages tentent d'escalader la tour, les chauves-souris attaquent. Sinon, elles ne combattent que pour se protéger ou sur ordre de Wyllow.

À la base de la tour, du côté sud, s'ouvre une double porte arquée en pierre taillée de 4 mètres de hauteur. Une cordelette à côté de la porte permet de faire teinter une cloche. Si les personnages frappent à la porte ou font sonner la cloche avant d'entrer, le majordome de Wyllow, Arbraster, les accueille et les conduit dans la zone 6a. Arbraster est un **arbre**



Carte 5 : Le bois de Wyllow

éveillé dont Wyllow a sculpté le tronc pour qu'il ressemble à Halaster. Il parle le commun et il est extrêmement poli. Si les personnages entrent dans la tour sans s'annoncer, ils parviennent jusqu'à la zone 6a avant de rencontrer quelqu'un.

Toutes les salles de la tour sont vivement éclairées par des rayons de lumière magique qui émanent du plafond et irradient jusqu'au sol carrelé et poussiéreux.

Toutes les portes de la tour sont en pierre taillée. Tous les plafonds sont hauts de 3 mètres sauf dans la zone 6a.

6a. La salle du trône de Wyllow

Détritus. Le sol poussiéreux est jonché de feuilles et de brindilles mortes.

Balcon. Le plafond voûté de cette pièce s'élève à 6 mètres. Des piliers en pierre, sculptés pour ressembler à des arbres, soutiennent un balcon en pierre de 3 mètres de hauteur qui court le long des murs nord, est et sud. Les branches des arbres servent de rambarde au balcon.

L'Archidruidesse et ses amis. Wyllow se trouve ici assistée par Crissann, sa **bête éclipsante**, et Arbraster, l'**arbre éveillé** qui lui sert de majordome. Wyllow porte autour du cou une clef en or attachée à une ficelle (voir « Trésor », ci-dessous). L'archidruidesse médite assise sur son trône en cristal jaune qui se trouve dans l'alcôve ouest. Il y a des yeux gravés sur le trône.

Portes secrètes. Le trône est flanqué de deux portes secrètes. Une des portes permet d'accéder à la zone 6b et l'autre à la zone 6c.

Le trône de cristal de Willow a été sculpté par des nains et lui a été offert par son regretté mari, Yinark. Un sort de *détection de la magie* dévoile que l'objet dégage une aura de magie de divination. Une créature assise sur le trône est avantagée pour ses tests de Sagesse (Perspicacité).

Pour plus d'informations sur Wyllow, consultez la partie qui lui est consacrée au début de ce chapitre. L'archidruidesse se montre aimable avec les visiteurs qui n'ont rien fait pour provoquer sa colère. La bête éclipsante et l'arbre éveillé combattent jusqu'à la mort pour la protéger.

Si les personnages ne font rien pour contrarier Wyllow, ils obtiennent le droit de traverser son domaine en toute sécurité mais elle les avertit : il faut rester à l'écart des chauves-souris-garous gobelines et témoigner au dragon vert le respect qui lui est dû. Elle connaît les emplacements des portails de sa strate et leur méthode d'activation (voir zones 3b, 6i et 9) et sait où sont les passages descendant vers la sixième et septième strate. Elle leur donne ces informations s'ils ont tué les manteleurs au nord de la tour (zone 4).

Trésor. La clef en or au cou de Wyllow permet de déverrouiller le coffre dans la zone 6g. La clef vaut 25 po.

6b. L'armurerie cachée

Fresques. Les murs sont couverts de fresques représentant des escarmouches entre des elfes de la surface et des drows, affrontements qui culminent par un combat livré contre Lolth dans les Fosses de la toile démone.

Table. Au milieu de la pièce, plusieurs objets recouverts de poussière sont posés sur une table en pierre richement ouvragée. Un bâton en bois avec des extrémités argentées est enveloppé de toiles d'araignées et appuyé contre la table.

Trésor. En dégageant la poussière, on peut examiner un peu plus attentivement les objets sur la table : une *armure de résistance* (foudre) en peau et en fourrure de rothé, un cimeterre en argent et un carquois en cuir avec 20 flèches en argent. Le bâton appuyé contre la table est un bâton en argent.

6c. L'escalier montant

Fresques. Les murs sont couverts de fresques représentant des échanges de présents entre les nains et les elfes.

Escalier. Dans l'angle nord-ouest, un escalier de pierre en colimaçon s'élève de 3 mètres vers la zone 6e puis continue de s'élever de 3 mètres vers la zone 6h.

6d. La galerie du royaume sylvestre

Un escalier relie cette salle au rez-de-chaussée. La salle est vide à l'exception de fresques sur les murs représentant un royaume sylvestre elfique.

6e. La galerie des chariots célestes

Fresques. Les murs sont gravés de fresques représentant des elfes sur des chariots aériens tirés par des chevaux ardents et faisant la course sous un ciel étoilé.

Escalier. Dans l'angle nord-ouest, un escalier de pierre en colimaçon descend de 3 mètres vers la zone 6c et s'élève de 3 mètres vers la zone 6h.

Un sort de *verrou magique* a été lancé sur la porte en pierre menant à la zone 6f. Un bouton ayant la forme d'une étoile scintillante est caché sur une fresque murale proche ; un personnage qui examine les murs le remarque en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 17. Quand on appuie sur le bouton, la porte s'ouvre vers l'intérieur. La porte peut également être ouverte avec un sort de *déblocage* ou forcée en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

6f. Le bâton floral de Wyllow

La porte de cette étroite salle est magiquement verrouillée de l'extérieur (voir zone 6e) mais s'ouvre facilement de l'intérieur. La salle contient les éléments suivants :

Débris. Le sol poussiéreux est jonché de bâtons brisés.

Table. Une colonne de lumière s'abat sur une petite table rectangulaire en pierre au milieu de la pièce. Sur la table est posé un bâton en bois avec des motifs en forme de fleurs.

Wyllow s'essaie à la création d'objets magiques. Les bâtons brisés témoignent de ses nombreux échecs. Le bâton intact sur la table est sa seule réussite jusqu'à présent.

Trésor. Le bâton sur la table est le *bâton floral* de Wyllow, un objet magique courant avec lequel tout le monde peut s'harmoniser. En tenant le bâton, une créature peut utiliser une action pour dépenser une charge et faire jaillir de terre une fleur à 1,50 mètre de distance ou directement sur le bâton. À moins de spécifier une espèce de fleur particulière, le bâton génère des pâquerettes dégageant une douce odeur. Le bâton de Wyllow est particulier car il ne peut créer de roses, des fleurs que déteste l'archidruidesse. Si on choisit une rose, c'est une pâquerette qui apparaît. La fleur est inoffensive et non magique et elle pousse et se fane comme une fleur normale.

Le bâton a 10 charges et récupère 1d6+4 charges dépensées à l'aube. Si la dernière charge est dépensée, lancez un d20. Sur un 1, le bâton se transforme en pétales de roses noires et est détruit à tout jamais.

6g. La pièce secrète

Cette salle est cachée derrière une porte secrète verrouillée sur laquelle est gravée une fresque dépeignant un satyre dans une forêt en train de danser et de jouer du luth tandis que des papillons volent autour de lui.

Une des chevilles sur le luth du satyre est un mécanisme caché ; si on la tourne, la porte secrète se déverrouille et s'ouvre vers l'intérieur. La porte secrète peut aussi être

ouverte avec un sort de *déblocage* ou par un personnage utilisant des outils de voleur pour crocheter la serrure et qui réussit un test de Dextérité DD 20.

Trésor. Une niche creusée dans le mur sud-est contient un petit coffret en bois décoré d'images peintes de vers jaillissant du sol. Le coffret est équipé d'une serrure magique capable de modifier sa configuration pour tromper les voleurs. Un personnage utilisant des outils de voleur peut crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité DD 15 mais le test est effectué avec un désavantage. On peut aussi ouvrir ce coffret avec la clef en or de Wyllow (voir zone 6a) ou un sort de *déblocage*.

Le coffret contient une paire de boucles d'oreilles en saphir (250 po chacune), un bracelet constitué de feuilles d'or (250 po), une babiole aléatoire (effectuez un jet sur la table des Babioles dans le chapitre 5 du *Player's Handbook*) et un bulbe de cristal aussi gros qu'une poire. Dans le bulbe de cristal se trouve une minuscule effigie d'Halaster Blackcloak. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'invocation autour du bulbe.

Si on plante le bulbe de cristal dans la terre dans cette strate d'Undermountain, il est détruit alors qu'**Halaster Blackcloak** (voir Annexe A) jaillit du sol à l'endroit où le bulbe a été enterré. C'est le vrai Halaster parvenu jusqu'ici par sa propre magie. Le Mage dément a confié le bulbe à Wyllow au cas où elle aurait besoin de lui et il est contrarié si quelqu'un d'autre l'utilise.

Si les personnages n'ont rien fait d'autre que ça pour l'offenser, Halaster évoque ses préoccupations actuelles (voir « Objectifs d'Halaster », page 11) et leur demande de tout faire pour l'aider. Puis il se téléporte ailleurs. Si les personnages parviennent à placer un mot, ils peuvent le persuader de partager avec eux des informations utiles avant qu'il ne parte. Il peut, par exemple, divulguer le secret qui permet d'activer un de ses nombreux portails ou mentionner certaines créatures qui demeurent dans les strates les plus profondes d'Undermoutain. Si les personnages l'attaquent, Halaster réplique.

6h. Les statues

Le sommet de l'escalier en colimaçon permet d'accéder à cette salle qui contient les éléments suivants :

Statues. Dans une alcôve au nord et au sud, se tiennent l'une en face de l'autre deux statues de marbre vert de 2 mètres de hauteur ; deux fiers guerriers elfes équipés d'un bouclier et d'une lance. Sur le bouclier de la statue au nord est représenté un pin tandis que celui de la statue au sud porte un blason représentant un chêne.

Fresques. Les murs sont couverts de fresques représentant des elfes voyageant dans l'espace à bord d'élégants navires de bois dotés d'ailes cristallines géantes ; ils visitent d'autres mondes et affrontent des orcs et des dragons dans l'espace.

6i. Le portail-voûte menant à la strate 3

Cette salle est envahie de poussière et de toiles d'araignées. Une voûte en pierre est intégrée au milieu du mur est. C'est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). L'image d'un vieil homme tenant un bâton est gravée sur la clef de voûte et les deux pierres à sa base. Voici les règles de ce portail :

- Si on frappe la voûte trois fois avec n'importe quel bâton, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 7 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 15b de la troisième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

6j. L'ossuaire

Au fil des ans, Wyllow a tué des dizaines d'aventuriers et elle honore leur mémoire avec ce sinistre ossuaire dont les murs et le plafond sont constellés de crânes et d'os d'humanoïdes qu'elle a cimentés et disposés de manière décorative. Il reste quelques espaces vierges.

Porte secrète. Une porte secrète derrière un mur couvert d'ossements mène à la zone 6k.

6k. La calendrier de pierre

On a retiré toute la poussière et toutes les toiles d'araignées de cette salle spacieuse. Elle contient les éléments suivants :

Gardes. Quatre **crapauds géants** sont tapis dans les coins opposés de la salle. Ils bondissent et attaquent quiconque entre ici sans être accompagné de Wyllow.

Calendrier de pierre. Rivé au sol se dresse un appareil en pierre de 4,50 mètres de diamètre sur lequel est gravée une multitude d'images.

Le dispositif a un centre circulaire de 3 mètres de diamètre autour duquel on compte deux anneaux de pierre. La pierre centrale est fixe. Elle est gravée de représentations d'oiseaux, de papillons, de poissons et de petits mammifères disposées autour du visage souriant de Wyllow. Chaque anneau est large de 1 mètre et tourne dans le sens des aiguilles d'une montre sur des cylindres dissimulés. L'anneau intérieur est gravé d'images de plantes et d'animaux subissant les changements de saison. L'anneau extérieur est gravé de représentations du soleil à différentes hauteurs et de la lune dans toutes ses phases. Un dispositif sur le bord extérieur du calendrier permet d'aligner les anneaux et d'indiquer l'heure actuelle ainsi que la saison qui règne dans le bois de Wyllow. Les anneaux tournent lentement en mesurant ainsi les changements naturels qui se produisent avec le temps. En tournant un anneau manuellement, il est possible de provoquer un changement brutal entre le jour et la nuit ou de soumettre le bois de Wyllow aux effets d'une autre saison.

Si les personnages modifient le moment de la journée, ou la saison, toutes les chauves-souris-garous encore vivantes, à l'exception de Vool (voir zone 17), se rendent à la tour de Wyllow sous forme de gobelins pour savoir ce qui se passe.

Le calendrier de pierre ne peut être endommagé ou démonté.

7. Les alcôves des morts

Quatre profondes alcôves, chacune large de 3 mètres et haute de 4,50 mètres, sont alignées sur les parois de cette caverne au sud de la tour de Wyllow. Dans chacune d'elles sont éparpillés les squelettes de soixante humains vêtus de vêtements pourrissants et de fourrures ; ce sont les dépouilles des adeptes de Malar qui ont été tués par le souffle empoisonné du dragon vert. Wyllow a traîné les corps jusqu'ici et les a laissé pourrir en signe d'avertissement pour tous ceux qui voudraient la trahir. Il n'y a aucun objet de valeur parmi les ossements.

8. Le tunnel du mastodonte des ombres

Un mastodonte des ombres a creusé ce tunnel qui descend sur des centaines de mètres vers la zone 1 de la sixième strate.

9. La plate-forme du dragon

Plate-forme de pierre. Une plate-forme de 21 mètres de long, 15 mètres de large et 3 mètres de hauteur couverte de mousses et de lierre est construite au sommet d'un monticule naturel de terre et de roche. Deux passerelles en pierre reposant sur des colonnes en marbre de 6 mètres de haut sont reliées à la plate-forme.

Pont. Un pont de pierre partant de la plate-forme enjambe la rivière vers l'est (voir zone 10 pour plus d'informations sur le pont).

Bâtiment. Sur le mur sud, un escalier couvert de mousses permet de monter en haut de la plate-forme. Au sommet se dresse un bâtiment de pierre de 4,50 mètres de hauteur avec des portes en pierre sur ses murs nord, ouest et sud ainsi qu'une vue plongeante sur la rivière. Un faux rempart croulant entoure le toit plat du bâtiment sur lequel dort un **jeune dragon vert** aux écailles iridescentes. Une épée est enfoncée jusqu'à la garde dans son crâne.

Intérieur du bâtiment

Les portes extérieures du bâtiment ne sont pas verrouillées et on peut les ouvrir en les poussant pour découvrir une salle sombre et poussiéreuse où est entreposé le trésor accumulé par le dragon (voir « Trésor », ci-après).

Portail-voûte menant à la strate 6. Une porte dans l'angle nord-est mène à une salle plus petite avec un portail-voûte sur le mur du fond (voir « Les portails », page 12). L'arche est décorée de gravures de nains en train de danser. Voici les règles de ce portail :

- Une créature qui se tient dans un rayon de 1,50 mètre autour de la voûte et imite les mouvements des nains tels qu'ils sont représentés sur celle-ci déclenche l'ouverture du portail pendant 1 minute. Cette danse doit durer 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 10 de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

Trésor. Les trésors dans le bâtiment sont les suivants :

- 3 500 po, 6 000 pa et 15 000 pc en pièces de monnaie
- Une perle noire de 500 po avec une propriété magique mineure (elle brille légèrement s'il y a un mort-vivant situé dans un rayon de 36 mètres autour d'elle).
- Une *potion de forme gazeuse*
- Un *parchemin magique* de *festin des héros*

Le dragon vert

Tant qu'il est endormi, le dragon se fie à sa valeur passive de Sagesse (Perception) pour détecter des intrus en approche grâce à son odorat et à son ouïe. Le dragon se nourrit principalement de poissons et préfère qu'on le laisse tranquille. S'il est attaqué, il pousse un rugissement suffisamment puissant pour être entendu dans tout le bois de Wyllow. Où qu'elle se trouve, Wyllow entend le rugissement et vient aider le dragon.

Le dragon, Valdemar, se présente sous le nom de Tearulaï et refuse de se séparer volontairement de l'épée enfoncée dans son crâne. Il n'autorise pas non plus les personnages à entrer dans le bâtiment ou à utiliser le portail qui se trouve à l'intérieur sans la permission de Wyllow. Si un personnage tente de duper le dragon, ce dernier peut effectuer un test opposé entre sa Sagesse (Perspicacité) et le test de Charisme (Supercherie) du personnage pour éviter de se faire berner. Si le dragon comprend qu'un personnage lui a menti, il n'aura plus jamais confiance en cet individu.

Si le dragon est neutralisé, un personnage peut utiliser une action pour tenter de retirer Tearulaï de son crâne en réussissant un test de Force DD 13. Retirer l'épée rend au dragon son alignement d'origine ainsi que sa personnalité. À partir de ce moment, il considère Wyllow comme son ennemie mortelle.

Tearulaï

L'épée longue, Tearulaï, est une *épée tranchante* intelligente d'alignement neutre bon avec une lame couleur émeraude et des pierres précieuses incrustées dans sa garde et son pommeau. Les propriétés magiques de l'épée sont suspendues tant qu'elle n'est pas retirée du crâne de Valdemar.

Les créatures maléfiques ne peuvent s'harmoniser avec Tearulaï et si l'une d'elles tente de le faire, elle subit 20 points de dégâts psychiques. La lame d'émeraude de l'arme ne peut être endommagée ou ternie et l'épée ne peut être téléportée sans son détenteur tant que les deux sont harmonisés l'un avec l'autre.

Sorts. L'épée a 6 charges et récupère 1d4 + 2 charges dépensées à l'aube. Une créature harmonisée avec l'épée peut utiliser une action et dépenser au moins 1 charge pour lancer un des sorts suivants sans composante matérielle : *vol* (2 charges), *métamorphose* (3 charges) ou *transport végétal* (4 charges).

Intelligence. L'épée a une Intelligence de 17, une Sagesse de 12 et un Charisme de 20. Elle entend et bénéficie d'une vision parfaite dans un rayon de 36 mètres. Elle communique télépathiquement avec la personne avec laquelle elle est harmonisée et peut parler, lire et comprendre le commun, le draconique, l'elfique et le sylvestre. De plus, l'épée peut déterminer la véritable valeur de n'importe quelle pierre précieuse située dans un rayon de 1,5 mètre autour d'elle.

Personnalité. Tearulaï admire la beauté, la musique, les beaux-arts et la poésie. Vaniteuse, l'arme tente toujours d'améliorer son apparence. Elle adore les gemmes et en cherche toujours de plus belles dont se parer. Plus que tout, elle se languit de retourner dans les forêts de Myth Drannor où elle a été créée. Si les objectifs de son détenteur s'opposent aux siens, Tearulaï tente de prendre le contrôle de son propriétaire et de fuir l'Undermountain ; puis elle pourra utiliser son sort de *transport végétal* pour retourner d'où elle vient.

10. Le pont de pierre couvert de mousse

Un pont en arc constitué de pierres couvertes de mousse enjambe la rivière des Profondeurs à une hauteur de 9 mètres ; il relie la plate-forme du dragon (zone 9) à un tunnel grossièrement creusé qui mène à la septième strate. Des gravures d'arbres et de vignes disparaissent presque complètement sous la mousse.

11. Nous flottons tous en bas

Un torve mort dans un passage abandonné rappelle les dangers de la rivière souterraine.

11a. La fausse embarcation

Ce qui ressemble à une barque en bois pouvant contenir quatre personnes et leurs affaires est attaché devant l'entrée d'une étroite caverne. La barque et son attache sont, en fait, une **mimique** de Grande taille avec 67 (9d10 + 18) points de vie. La mimique se colle à toute créature qui embarque ou qui attrape la « corde » de son amarre. Une fois qu'elle s'est agrippée à sa proie, elle se détache et dérive

vers l'aval de la rivière à une vitesse de 4,50 mètres tout en frappant son futur repas avec son pseudopode.

11b. Le squelette du torve

Le squelette d'un torve avec un seul bras gît à l'intersection d'un étroit passage dans la paroi ouest et d'un tunnel plus large s'étendant du nord au sud. Si on examine attentivement la dépouille du torve, on peut constater que ses os ont été nettoyés par de l'acide et que ses orbites creuses sont tournées vers l'étroit passage qui mène vers l'ouest. Le bras et la main squelettiques du torve pointent également dans cette direction. Le squelette a été laissé ici par la mimique et ne possède aucun objet de valeur.

12. Les cavernes des chauves-souris-garous

Ces cavernes naturelles ont un sol irrégulier et une voûte qui culmine à 9 mètres de hauteur. Il y a suffisamment de lumière pour que chaque grotte soit éclairée d'une lumière faible. Neuf chauves-souris-garous gobelines vivent ici.

Si un combat se déclenche dans n'importe laquelle de ces grottes, toutes les chauves-souris-garous des trois sections de la zone 12 se joignent à la mêlée. Mobar (voir zone 14) reste où il est.

12a. Les chauves-souris-garous sous forme de chauve-souris

Chauves-souris-garous. Trois **chauves-souris-garous** gobelines (voir annexe A) sont suspendues au plafond, endormies, sous leur forme de chauve-souris. Sous cette forme, on ne peut les différencier de véritables chauves-souris géantes. Elles se réveillent si on les attaque ou si elles sont dérangées.

Râtelier. Un râtelier rudimentaire constitué d'ossements attachés est installé au milieu de la grotte.

Si elles se réveillent, les chauves-souris-garous attaquent les intrus sous leur forme de chauve-souris ou se posent par terre, prennent leur forme gobeline et s'arment.

Le râtelier contient trois cimeterres, trois arcs courts et trois carquois en cuir avec chacun 20 flèches.

12b. Les chauves-souris-garous sous forme gobeline

Trois **chauves-souris-garous** gobelines (voir annexe A) sous leur forme humanoïde sont accroupies au milieu de cette grotte. L'une d'elles se sert d'une pierre à aiguiser pour affûter la lame de son cimeterre tandis que les autres fabriquent des flèches avec des tiges en bois, des plumes et des silex.

12c. Les chauves-souris-garous sous forme de chauve-souris

Trois **chauves-souris-garous** gobelines (voir annexe A) vivent ici sous leur forme de chauve-souris. La grotte est identique à la zone 12a.

13. La caverne du dîner

Les chauves-souris-garous gobelines ont l'habitude de manger ensemble et préfèrent le faire dans cette caverne dont le sol est jonché des ossements et des corps exsangues de rongeurs morts, de grillons de la taille d'une chaussure et de poissons aveugles.

14. Le chef des chauves-souris-garous

Très peu de lumière parvient dans cette grande caverne qui est réservée au chef des chauves-souris-garous, un gobelin particulièrement sinistre nommé Mobar. Il préfère rester sous forme hybride... son apparence la plus effrayante. Sous ses trois formes, l'œil gauche de Mobar est aveuglé par la cataracte et il a une épaisse tignasse blanche.

Mobar a les statistiques d'une **chauve-souris-garou** (voir annexe A) avec les modifications suivantes :

- Mobar a 42 points de vie.
- Comme il a une mauvaise perception de la profondeur, il a un désavantage pour tout jet d'attaque contre une cible située à plus de 9 mètres de distance.

Mobar est totalement épris de Wyllow et suit ses ordres sans poser de question. Il passe son temps libre à lui confectionner des présents et, sous sa forme de chauve-souris, il va les déposer devant sa tour. Mais pour le reste, cet amoureux transi est dénué de la moindre parcelle de conscience et il règne sur la tribu de chauves-souris-garous avec une poigne de fer. Il a pour règle de ne jamais traiter avec les aventuriers ; il préfère les voler et se nourrir de leur sang.

Si un combat éclate, les chauves-souris-garous de la zone 16 viennent voir ce qui se passe et convergent sur cet endroit.

Le trésor

La grotte de Mobar ne contient rien d'autre qu'un vieux coffre en bois tout vermoulu posé sur une étagère naturelle à trois mètres au-dessus du sol dans l'angle sud-ouest. Le coffre n'est pas verrouillé et contient 60 po dans une sacoche en cuir, trois symboles sacrés de Malar, une *potion de soins majeurs* dans une gourde vernie, une paire d'élégants chaussons, six crânes humains, une statuette en ivoire de Wyllow magnifiquement sculptée (25 po) et un calice taillé dans du quartz bleu (250 po). Suspendu à un crochet à l'intérieur du couvercle du coffre, il y a un passe-partout en fer qui permet d'ouvrir toutes les portes des zones 18 à 24. L'anneau de la clef représente un visage sévère de nain.

15. La caverne des chauves-souris

Des dizaines de chauves-souris inoffensives sont perchées ici, des tas de guano recouvrant le sol de cette grotte plongée dans l'obscurité. Si de la lumière vive ou des intrus pénètrent dans la grotte, les chauves-souris s'envolent paniquées avant de quitter la caverne et de passer au-dessus du village. Les chauves-souris-garous des zones 12, 14 et 16 viennent voir ce qui a provoqué cette perturbation et attaquent tout intrus qu'elles croisent sur leur chemin.

16. Les cavernes des chauves-souris-garous

Le sol de ces sombres cavernes est couvert de décombres et leur voûte culmine à 9 mètres de hauteur. Dix-neuf **chauves-souris-garous** gobelines (voir annexe A) vivent ici.

Si un combat se déclenche dans n'importe laquelle de ces grottes, toutes les chauves-souris-garous des quatre sections de la zone 16 se joignent à la mêlée. Le bruit alerte le chef des chauves-souris-garous dans la zone 14 qui vient voir ce qui se passe.

16a. Les chauves-souris-garous sous forme de chauve-souris

Chauves-souris-garous. Trois **chauves-souris-garous** gobelines (voir annexe A) sont suspendues au plafond, endormies, sous leur forme de chauve-souris. Sous cette forme, on ne peut les différencier de véritables chauves-souris géantes. Elles se réveillent si on les attaque ou si elles sont dérangées.

Niches. Trois niches dans la paroi sud contiennent des armes.

Si elles se réveillent, les chauves-souris-garou attaquent les intrus sous leur forme de chauve-souris ou se posent par terre, prennent leur forme gobeline et s'arment.

Chacune des trois niches contient un cimeterre, un arc court et un carquois en cuir avec 20 flèches.

16B. Les chauves-souris-garous sous forme gobeline

Chauves-souris-garous. Douze **chauves-souris-garou** gobelines (voir annexe A) sous forme humanoïde sont réunies ici. Onze d'entre elles sont assises autour de la douzième qui est debout et leur raconte une histoire.

Dessins. Les parois sont couvertes de dessins grossiers réalisés à la craie.

Avec des personnages représentés par de simples traits de craie, les dessins racontent l'histoire d'une tribu de gobelins contaminée par la lycanthropie de la chauve-souris-garou dans l'Underdark et des épreuves qu'elle a dû surmonter. C'est ce que détermine un personnage qui étudie les dessins à la craie et qui réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10. Parmi les dessins, il y a des représentations sommaires du dragon vert Valdemar, de l'archidruidesse Wyllow et de sa tour en forme d'arbre.

Une des chauves-souris-garous désigne une série spécifique de dessins quand elle raconte comment la tribu a trouvé refuge à Undermountain, qu'elle s'est cachée du dragon vert et qu'elle a fait la paix avec l'archidruidesse Wyllow. Le récit s'interrompt dès que des intrus sont détectés. Six des chauves-souris-garous prennent leur forme hybride et attaquent.

16C. La garderie des chauves-souris-garous

Cette grotte contient deux **chauves-souris-garous** gobelines (voir annexe A) sous forme humanoïde ainsi que sept de leurs jeunes.

Les jeunes chauves-souris-garous sont des non combattants valant 0 PX. Chacun d'eux a une CA de 8 et 1 point de vie, des valeurs de caractéristique de 5 et une immunité contre les dégâts contondants, perforants ou tranchants infligés avec une arme qui n'est pas en argent. Ils ont également le trait métamorphe commun à toutes les chauves-souris-garous mais leur seule autre forme est celle d'une chauve-souris de Très Petite taille.

Si la garderie est attaquée, les adultes défendent les jeunes. Si les adultes sont tués, les enfants se transforment en chauves-souris et fuient.

16D. Le trésor des chauves-souris-garous

Chauves-souris-garous. Deux **chauves-souris-garous** gobelines (voir annexe A) sous forme humanoïde montent la garde près de l'entrée de cette grotte.

Coffres. À chaque extrémité de la grotte se trouve un coffre en bois tellement rempli de « trésors » qu'on ne peut en fermer le couvercle.

Trésor. Le coffre à l'est contient une chope en étain cabossée (10 po), un pied-de-biche, une paire de menottes, un morceau de savon, cinq symboles sacrés de Malar, un manteau miteux en fourrure d'ours brun et dix crânes humains blanchis.

Le coffre au sud contient un gantelet en fer rouillé avec des doigts prolongés par des griffes, une défense de sanglier incrustée de pierres semi-précieuses (50 po), un paquetage de prêtre sans les rations et une babiole aléatoire (effectuez un jet sur la Table des babioles dans le chapitre 5 du *Player's Handbook*).

Éclairage et plomberie

Tous les bâtiments du village du bois de Wyllow (zones 18-24) sont dotés de lampes à gaz en verre fixées aux murs et alimentées par des conduites de gaz naturelles qui passent sous les bâtiments. Le site dispose également d'un réseau de plomberies relié à la rivière souterraine. Les lampes à gaz sont allumées ou éteintes grâce à des boutons en pierre situés sur les murs près des portes. Des robinets en fer régulent le débit d'eau chaude ou froide qui est charriée par des tuyaux en fer vers les lavabos ou les baignoires.

17. Le refuge de Vool

Deux étroits tunnels au-dessus de la berge de la rivière mènent à une grotte généralement occupée par une **chauve-souris-garou** gobeline solitaire nommée Vool. Les personnages peuvent rencontrer cette créature avant de trouver cette grotte (voir « Les monstres errants », page 70).

La grotte de Vool est jonchée d'ossements d'oiseaux, de rats et d'arêtes de poissons ; on y trouve également les corps exsangues d'un blaireau et d'un petit chevreuil.

Le trésor

Un personnage qui fouille la grotte pour y trouver un trésor et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 trouve une petite bourse en cuir enfouie sous une pile d'abats. Elle contient toute la fortune de Vool : 9 pc, 4 pa, la broche d'un Ménestrel en platine terni (25 po) et une botte en cuir. La chausse est une *botte elfique* magique mais seule elle est inutile (voir strate 4, zone 16a).

18. Le prieuré abandonné

Ce long bâtiment en pierre sans fenêtre contient les appartements autrefois occupés par les prêtres de haut rang de Malar, le dieu de la chasse. Les portes en pierre sont équipées de serrures mais elles sont déverrouillées. Le bâtiment dispose de nombreuses commodités (voir l'encadré « Éclairage et plomberie »).

Tout autour du bâtiment, il y a des tas d'épées brisées, de heaumes cabossés et de morceaux d'armures métalliques. Quand le dragon vert a tué les adeptes de Malar, Wyllow a dépouillé les corps de toutes leurs affaires métalliques et les a empilées ici pour qu'elles servent d'avertissement avant de traîner les cadavres jusqu'à la zone 7 pour qu'ils y pourrissent.

18A. La salle des trophées mise à sac

Les chauves-souris-garous gobelines ont pillé cette salle où les prêtres de Malar exposaient autrefois leurs trophées de chasse et où ils punissaient ceux qui avaient commis une faute. La salle contient les éléments suivants :

Débris. Le sol est jonché d'étagères et de tables renversées et brisées ainsi que des tas de vieux tapis et de crânes humains blanchis.

Hibours empaillé. Un hibours empaillé à l'air féroce est dressé sur ses pattes arrière dans l'angle sud de la pièce.

Débarras vide Une porte étroite dans l'angle est de la salle mène à une petite pièce où sont alignées des patères.

18B. Les quartiers des invités

Mobilier. Cette salle contient quatre étroits lits en bois recouverts de duvets poussiéreux et de toiles d'araignées. Près de chaque lit, il y a une petite table de chevet avec une bougie éteinte.

Salles de bains. Deux petites pièces jouxtent la grande salle ; chacune d'elles est équipée d'un lavabo, de toilettes et d'une baignoire qui fonctionnent. Ces équipements sont taillés dans la pierre avec des éléments en fer rouillés.

18c. Appartement vacant

Servant autrefois à loger le haut prêtre du culte de Malar, cet appartement est constitué d'une chambre à coucher spacieuse et d'une salle d'eau tout aussi impressionnante à laquelle on accède depuis la salle principale.

Salle d'eau et sauna. La salle intérieure est équipée d'un lavabo, de toilettes et d'une baignoire qui fonctionnent. Ces équipements sont constitués de marbre vert poli avec des éléments en fer rouillés. Un banc en bois est collé contre le mur sud-ouest. Au-dessus, il y a des patères auxquelles sont accrochées de vieilles serviettes moisies. Des trous d'aération dans le sol autour du banc dégagent de la vapeur chaude quand on actionne une valve en fer située sous le banc.

Chambre à coucher. L'autre pièce est une chambre à coucher qui contient les éléments suivants :

Décorations. Le sol est couvert de tapis en lambeaux sur lesquels sont représentés des tigres en train d'affronter des scorpions. Les murs sont peints de serpents décolorées.

Mobilier. Contre le mur nord-est, flanqué de deux tables de chevet, se trouve un lit en bois sculpté avec des motifs de serpents et recouvert d'édredons poussiéreux. Neuf bougies de cire à moitié fondues sont posées sur chaque table de chevet. Sous le lit se trouvent les mues séchées de deux grands serpents (qui se sont réfugiés dans les bois et sont morts il y a bien longtemps).

Autel. Contre le mur nord-est est dressé un autel en bois taché de sang et décoré avec des motifs représentant des griffes, des crocs, des becs et des yeux. Des dizaines de crânes humains blanchis sont empilés autour de l'autel.

Trésor. Une fouille de l'autel couplée à un test de Sagesse (Perception) DD 15 réussi révèle un compartiment secret sur un côté. Le compartiment contient un tube en bois avec des gravures de mille-pattes qui contient un *parchemin magique* de *communication avec les animaux*.

18d. Appartement vacant

Cet appartement consiste en une chambre à coucher spacieuse et une salle d'eau contiguë équipée d'un lavabo, de toilettes et d'une baignoire qui fonctionnent. Ces équipements sont taillés dans de la pierre polie avec des éléments en fer rouillés.

19. Les cloîtres pillés

Ce bâtiment en pierre sans fenêtre contient les appartements utilisés autrefois par les adeptes du culte de Malar. Les portes en pierre sont équipées de serrures mais elles sont déverrouillées. Le bâtiment est également doté des commodités détaillées dans l'encadré « Éclairage et plomberie ».

19a. Les quartiers saccagés

Les murs sont taillés pour ressembler à de la roche naturelle ce qui donne à cette salle un petit air de grotte. La salle a été saccagée et contient les éléments suivants :

Mobilier. Le sol est jonché des débris de six lits renversés, de six coffres vides, d'une table pulvérisée et de six chaises brisées. Quelques crânes humains, des bols et des chopes en bois sont également éparpillés par terre.

Canoë. Un canoë intact est suspendu au plafond par des crochets. Il peut contenir jusqu'à six individus avec leurs équipements. Quatre rames sont posées à l'intérieur.

19b. La salle d'eau vide

Cette salle contient un lavabo, des toilettes et une baignoire qui fonctionnent. Ces équipements sont taillés dans la pierre avec des éléments en fer rouillés.

19c. Les quartiers vandalisés

Cette salle est jonchée de meubles brisés. Si on la fouille, on peut aussi y trouver une paire de pièges à mâchoires rouillés (qui fonctionnent encore).

Une étroite porte mène à une petite pièce annexe sur les murs de laquelle sont alignées des patères.

20. Le tabernacle de Malar

Ce bâtiment est plus grand que les autres avec un toit à double pente de 9 mètres de hauteur. Des pointes en fer sont alignées le long du faîte du toit et sur les murs extérieurs sont perchées des sculptures de basilics, de chimères, de dragons et de manticores.

Le culte se réunissait ici pour vénérer Malar. Les portes en pierre sont équipées de serrures mais elles sont déverrouillées. Le bâtiment est constitué d'une seule grande salle opulente avec les éléments suivants :

Décorations. Le sol est couvert de dalles vertes et les murs sont peints de scènes sylvestres réalistes représentant des prédateurs chassant leurs proies.

Autel. Au milieu du tabernacle se dresse un bloc de marbre blanc souillé de sang (voir « L'autel », ci-après).

Adepte mort. Un squelette humain inanimé revêtu d'une armure de peau gît près de l'autel. Juste à côté se trouvent deux morceaux d'une lance cassée ainsi que les débris calcinés d'un bouclier en bois (ce sont les restes d'un adepte qui a été tué par une chimère).

L'autel

Si du sang frais est versé sur l'autel, une **chimère** hostile apparaît magiquement dans un emplacement inoccupé du tabernacle et attaque toutes les autres créatures ; elle disparaît après 10 minutes ou si elle tombe à 0 point de vie. La chimère invoquée est immunisée contre les états charmé et terrorisé et elle ne peut pas quitter le tabernacle. Une fois que l'autel a invoqué une chimère, il ne peut plus le faire pendant une décade.

Quiconque fait tomber la chimère à 0 point de vie gagne de l'inspiration, une bénédiction mineure du dieu Malar.

21. Les baraquements abandonnés

Les combattants du culte dormaient et s'entraînaient ici. Les portes en pierre sont équipées de serrures mais elles sont déverrouillées. Le bâtiment dispose de nombreuses commodités (voir l'encadré « Éclairage et plomberie »).

21a. Les salles d'entraînement

Ces salles étaient réservées aux entraînements des adeptes pour qu'ils affinent leurs compétences martiales.

Salle nord. Un tapis tissé noir recouvre le sol de cette salle et des boucliers ébréchés sont suspendus aux murs par des crochets.

Salle sud. Cette salle est occupée par sept mannequins en bois parés de heaumes et de cuirasses rouillés. Des dagues rouillées sont enfoncées dans trois des mannequins.

21b. Le dortoir

Cet appartement est constitué d'un baraquement spacieux et d'une salle d'eau contiguë.

Baraquement. Ici sont alignés six lits superposés en bois avec des matelas moisis. Dans la salle sont dispersés des coffres vidés, des tapis, de la vaisselle brisée et des armes rouillées.

Salle d'eau. Cette salle contient trois lavabos, des toilettes et une baignoire ; ces équipements sont tous constitués de pierre polie avec des éléments en fer rouillés et sont tous parfaitement fonctionnels.

22. Le réfectoire

C'est ici que les adeptes préparaient leurs repas et mangeaient avant une chasse. Les chauves-souris-garous ont méticuleusement pillé ce bâtiment en laissant entrouvertes ses portes en pierre. Le bâtiment dispose des commodités d'usage (voir l'encadré « Éclairage et plomberie »).

22a. Le garde-manger

De cette salle émane une odeur de poisson pourri et de vinaigre. La pièce est jonchée des débris d'étagères en pierre renversées, de barils et de tonneaux pulvérisés. En fouillant minutieusement, on peut y trouver dix sacs vides et une outre à vin récupérables.

22b. La chambre froide

Statue. Cette salle est froide. Les murs, le sol et le plafond sont couverts de givre particulièrement autour de la statue grandeur nature d'un nain debout contre le mur sud. Le nain semble vêtu d'une fourrure brune (en fait une moisissure brune).

Crochets et chaînes. Des crochets à viande et des chaînes rouillés sont suspendus aux poutres.

La statue est un nain qui a été pétrifié par un basilic il y a plus de mille ans. Une parcelle de moisissure brune (voir « Les dangers des donjons » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) recouvre le nain et refroidit la salle.

22c. La cuisine

Cette cuisine est équipée d'une longue table en bois à tréteaux, d'une paire de fourneaux en fer et d'étagères en pierre. Les chauves-souris-garous ont pillé la cuisine en brisant une grande partie de la vaisselle. Le sol est jonché de poteries et de verres brisés. Il ne reste rien qui ait une quelconque valeur.

22d. La salle du mess

Lustres. Quatre lustres fabriqués avec les anciennes roues d'un chariot sont suspendus aux poutres par des cordes effilochées. De la cire a coulé des lustres et s'est figée comme de la glace.

Mobilier. Des tables et des bancs sont alignés sous les lustres. Couvertes de poussière, de moisissure et de toiles d'araignées, des chopes vides sont éparpillées sur les tables et par terre.

23. Le sanctuaire profané

Ce bâtiment de pierre sans fenêtre était réservé aux initiés du culte. Le bâtiment dispose des commodités d'usage (voir l'encadré « Éclairage et plomberie »).

23a. Le hall des prières

Sangliers. Deux **sangliers** hostiles se sont insinués dans cette salle à la recherche de nourriture. Ils attaquent quiconque approche à moins de 3 mètres de l'un d'entre eux.

Décorations. Par terre sont disséminés des tapis de prière effilochés. Six tapisseries sont entassées dans un coin.

Sacristie vide. Des crochets sont fixés aux murs de la salle la plus petite au nord (c'est ici qu'étaient suspendues les tapisseries jusqu'à ce que les chauves-souris-garous les déchirent).

Trésor. Chaque tapisserie déchirée représente un affrontement entre des chasseurs humains primitifs et un ou plusieurs monstres y compris une licorne, une bête éclipsante, un hibours, une meute de worgs et un griffon. On peut réparer une tapisserie et lui rendre sa valeur (25 po) avec le tour de magie de *réparation*.

23b. Les quartiers des initiés

Mobilier. Huit rangées de lits superposés à quatre étages sont disposés le long de cette salle.

Débris. Le long des murs sont empilés des morceaux de bois, ce qui reste des étagères où les initiés du culte rangeaient leurs affaires.

Salle d'eau. Cette petite salle contient un lavabo, des toilettes et une baignoire qui fonctionnent. Ces équipements sont taillés dans de la pierre polie avec des éléments en fer rouillés.

24. Les cloîtres des animaux

Plusieurs bêtes étaient enfermées ici par les adeptes de Malar. Aucune des portes de pierre de ce bâtiment n'est verrouillée. Le bâtiment dispose des commodités d'usage (voir l'encadré « Éclairage et plomberie »).

24a. Les quartiers des dresseurs

Mobilier. Six lits en bois sont alignés le long des murs de cette salle avec, au pied de chacun, un coffre vide.

Tenue matelassée. Contre le mur nord, un mannequin en bois est équipé d'une armure matelassée, d'une paire de moufles rembourrées et d'un heaume avec une grille en acier pour protéger le visage (les membres du culte portaient cette tenue encombrante en s'entraînant avec les bêtes. C'est l'équivalent d'une armure matelassée mais elle n'octroie aucun modificateur de Dextérité à la CA du porteur).

Salle d'eau. Cette petite salle contient un lavabo, des toilettes et une baignoire qui fonctionnent. Ces équipements sont taillés dans de la pierre polie avec des éléments en fer rouillés.

24b. La volière

Un sort de *silence* permanent étouffe tous les sons provenant de cette salle. Un sort réussi de *dissipation de la magie* (DD 16) annule cet effet. Une douzaine de cages à oiseaux en fer sont suspendues à des barres sur les murs. Le sol poussiéreux est couvert d'une quantité innombrable de plumes.

24c. Les cages des bêtes

Cette salle contient six cages en fer vides de 1,50 mètre de côté dotées d'une serrure rouillée. On peut crocheter une serrure avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15 ; on peut aussi forcer la serrure en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15 ou en utilisant une arme pour la briser (CA 15).

Les conséquences

Si Wyllow est tuée, les chauves-souris-garous remarquent son absence au bout d'une journée. Après avoir trouvé le courage d'aller explorer et piller sa tour, elles utilisent le calendrier en pierre pour plonger le bois de Wyllow dans une nuit perpétuelle. Avec le temps, toute la faune qui a besoin de soleil pour survivre va disparaître.

Sans la protection de l'archidruidesse, les chauves-souris-garous et les autres prédateurs monstrueux s'abattent sur la forêt mourante et y tuent la plupart des oiseaux et des mammifères. Si Tearulaï est encore logée dans le crâne de Valdemar, le dragon tente de repousser les monstres du mieux qu'il le peut.

Si Tearulaï et Valdemar sont séparés et que le dragon survit, il nourrit une profonde haine vis-à-vis de l'archidruidesse et de quiconque veut restreindre ses penchants maléfiques. Wyllow demande à tous nouveaux aventuriers de s'occuper du dragon et bannit ceux qui refusent.

Strate 6 : La strate Perdue



La strate Perdue est conçue pour quatre personnages de niveau 9 et ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour être à mi-chemin du niveau 10. Cette strate d'Undermountain était auparavant un grand complexe religieux dédié au dieu nain Dumathoin, le Gardien des secrets sous la Montagne. La tombe de Melair, roi des nains Melairkyn s'y trouve cachée.

Avant de vous lancer dans cette strate, relisez l'entrée consacrée aux « duergars » dans le *Monster Manual*. Ces informations vous seront précieuses afin de diriger et incarner correctement les PNJ duergars qui parsèment la Strate Perdue.

Qui réside-là ?

Jusqu'à une date récente, la strate Perdue était physiquement séparée du reste d'Undermountain. Des mastodontes des ombres en train de fouir l'ont atteinte par hasard et ont ouvert la voie aux chasseurs de trésors.

Les pillards du clan de l'Œil de fer

Les duergars du clan de l'Œil de fer, mené par Skella Œil-de-Fer, une prospectrice mi-naine mi-duergar, sont venus piller cette strate d'Undermountain. Ils sont assistés dans cette entreprise par deux manteleurs issus du conclave qui se trouve dans la cinquième strate et qui espèrent faire de cette strate leur terrain de chasse. Après avoir pénétré ici grâce à un tunnel creusé par un mastodonte des ombres depuis la cinquième strate, les pillards ont réussi à dévaliser plusieurs pièces. Ils se sont cependant retrouvés confrontés à une combinaison inattendue de pièges et de monstres qui a sévèrement entamé leur nombre comme leur enthousiasme.

Skella est obsédée par l'art et la beauté, et diffère en cela beaucoup des autres duergars, de nature généralement utilitariste. Les duergars qui la suivent s'en satisfont tant que leurs raids les enrichissent, mais ils n'ont que faire de la valeur historique des reliques qu'ils volent ou détruisent. Skella est disposée à parlementer avec des aventuriers et à les laisser tranquilles s'ils lui permettent de piller de nouvelles pièces sans y risquer sa vie. D'alignement loyal, elle respectera les termes de tout accord qu'elle passe mais n'hésitera pas à se retourner contre les aventuriers au moindre signe de trahison de leur part.

En plus des nombreux trésors récupérés dans cette strate, Skella est en possession d'une dague volée sur Azrok, le seigneur de guerre hobgobelin qui dirige Stromkuhldur, dans la troisième strate d'Undermountain (voir « La légion d'Azrok », page 43). Il est possible de ramener cette dague à Azrok afin de terminer une quête secondaire.

Les mastodontes des ombres

Les mastodontes des ombres qui ont creusé les tunnels menant à la strate Perdue s'y promènent maintenant librement à la recherche de proies.

Ils détectent les personnages qui passent à proximité grâce à leur sens perception des vibrations. L'un d'entre eux est ainsi susceptible de charger les aventuriers dans un couloir à n'importe quel moment, en faisant voler en éclat toute porte se trouvant sur son chemin. Il pourra également traverser un mur pour les atteindre, traversant celui-ci dans une pluie d'éclats de pierre. Si un mastodonte des ombres errant est vaincu, vous pouvez, au choix, le retirer de la zone 26 ou ne laisser qu'un seul mastodonte dans la zone 34. Si les personnages ont déjà vaincu trois mastodontes des ombres dans ces zones, considérez que celui qui passe par là est un nouveau venu dans la strate.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de la Strate Perdue font référence à la carte 6.

Dans cette strate, de nombreuses portes ont été détruites par les mastodontes des ombres. Les créatures peuvent traverser ces débris sans malus.

Dans toute la Strate Perdue, des piliers de quartz illuminent les alentours d'une lumière vive sur 6 mètres et d'une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si un sort de *dissipation de la magie* (DD 12) est lancé avec succès sur un pilier, la lumière magique qu'il produit s'éteint à tout jamais ; c'est également le cas si le pilier est détruit. Un pilier de quartz est un objet de Très Grande taille avec une CA de 11, 50 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Les piliers de quartz ne sont pas porteurs et leur destruction n'entraîne pas un effondrement du plafond. Les personnages qui possèdent le trait connaissance de la pierre le comprennent en examinant les piliers (aucun test requis).

1. Le tunnel des mastodontes des ombres

Ce tunnel haut de 2,40 mètres et parsemé de décombres a été creusé par le mastodonte des ombres qui se trouve dans la zone 26. Le tunnel se divise en deux avant de s'ouvrir sur un couloir sombre de cette strate.

2. La sacristie des acolytes

Marques de griffe. Les murs sont marqués de profondes entailles laissées par les griffes d'un mastodonte des ombres.
Débris. Trois grandes armoires ont été tirées et fracassées au sol.
Porte enfoncée. La porte sud de la pièce a volé en éclats.

Le trésor

Si un personnage fouille les débris des armoires, il trouve une hématite montée en pendentif qui a la forme d'une montagne sertie d'une agate œil de cyclope bleue (25 po). Ce pendentif est un symbole sacré de Dumathoin.

3. La chambre de purification

Vasques. Trois vasques de pierre asséchées sont installées à intervalles réguliers contre le mur est.
Placard. Dans le coin sud-ouest de la pièce, les portes d'un placard en pierre ont été ouvertes.

Le contenu du meuble a été éparpillé au sol : des pains de savon effrités, des brosses à poignées de bois et à poils métalliques et du linge de bain si vieux qu'il s'est désagrégé quand il a été déplacé.

4. La pièce saccagée

Les duergars ont saccagé cette pièce et sont partis en laissant la porte entrouverte. Des reliques utilisées lors de cérémonies se trouvaient auparavant sur des tables de pierre et dans des niches murales. Elles sont maintenant en morceaux sur le sol et ont perdu toute valeur. Il s'agissait d'encensoirs de fer, de chandeliers de pierre, d'orbes de cristal poli et de heaumes funéraires noirs.

Symbole de Dumathoin

On retrouve le symbole de Dumathoin (un pic montagneux avec une gemme en son centre) dans de nombreuses zones de cette strate. N'importe quel personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 peut l'identifier comme tel. Les nains réussissent automatiquement ce test.

5. Le reliquaire pillé

Dans cette pièce se trouvaient autrefois des statues artistiques et religieuses. Des étagères couvertes de curiosités couvraient les murs nord et sud, mais elles ont été renversées et leur contenu a été éparpillé au sol.

Le trésor

Les duergars qui ont pillé cette pièce n'ont pas réalisé la valeur des œuvres d'art qui se trouvent là. Une fouille révèle une statuette ébréchée de 25 centimètres en lapis-lazuli représentant un roi nain (75 po), un suaire décoré d'éclats de quartz bleu (125 po), et un triptyque en albâtre de 30 centimètres sur 90 représentant un mariage nain (250 po). Le triptyque pèse 12,5 kilos.

6. L'atelier

Espaces de travail. Quatre espaces de travail, constitués d'un solide bureau devant lequel se trouve un tabouret pivotant, occupent le mur est.
Lanternes. Au-dessus de chacun des tabourets, une lanterne pend, accrochée au plafond par une chaîne.
Atelier de travail des métaux. Un espace dédié au travail du métal a été installé dans le coin sud-ouest de la pièce.

Si les personnages fouillent l'espace de travail, ils trouvent une trousse d'outils de joaillier et une d'outils de bricoleur. Les lanternes situées au-dessus des espaces de travail ont besoin d'être remplies d'huile, mais elles sont sinon parfaitement fonctionnelles.

L'espace dédié au travail du métal est constitué d'une table de travail ajustable, d'une fournaise conique en fer et d'un tonneau d'eau fendu qui est maintenant vide et sec. Des outils, des tabliers en cotte de mailles et des gants de cuir sont pendus à des crochets au mur.

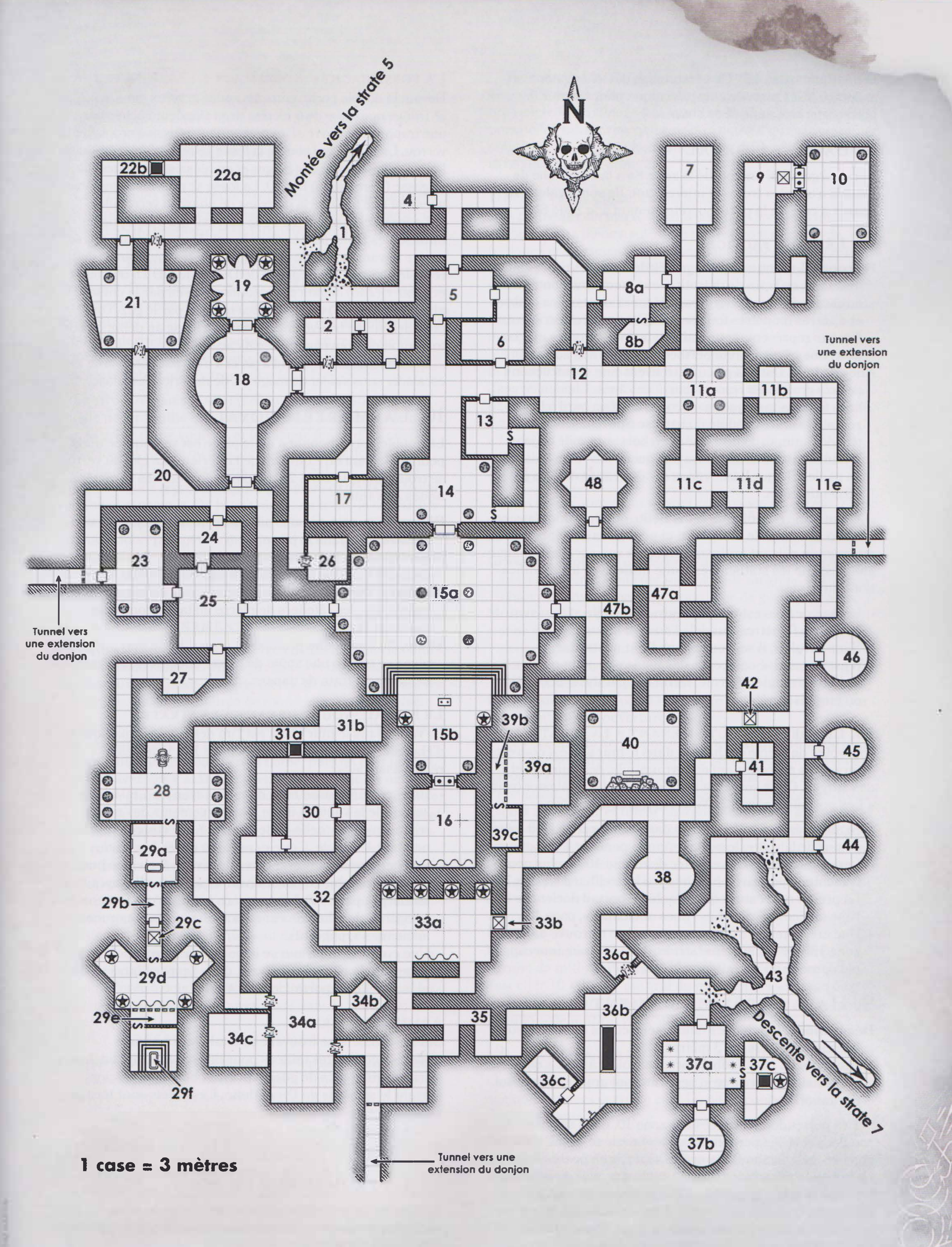
7. La bibliothèque et le scriptorium

Les nains ne consignent qu'exceptionnellement des mots sur le papier, ce qui fait de cette bibliothèque naine une véritable rareté. Si les personnages ne font aucun effort pour dissimuler leur arrivée, ils sont détectés par les créatures qui se trouvent dans cette pièce, dont le plafond voûté culmine à 6 mètres. La salle contient ce qui suit :

Étagères. Des rouleaux de parchemin scellés par du fil de cuivre emplissent des étagères de pierre creusées dans les murs est et ouest.
Monstres. Quatre **duergars** sont en train d'examiner les papiers qui se trouvent ici pendant qu'un **manteleur** se cache dans les ombres du plafond voûté.
Échelles. Des échelles coulissantes fixées sur des rails permettent d'accéder aux rayons les plus élevés, à 4,50 mètres du sol.
Bureaux. Deux rangées de bureaux de pierre accompagnés de leurs chaises font face à l'entrée. Leurs plans de travail sont légèrement inclinés et des encriers ont été directement creusés dans la pierre de ceux-ci.

S'ils sont pris par surprise par l'arrivée des visiteurs, les duergars ont le réflexe de s'agrandir juste avant de passer à l'attaque. Si deux duergars tombent au combat, leurs camarades survivants deviennent invisibles et fuient jusqu'à la zone 12 pendant que le manteleur couvre leur fuite.

Les textes sacrés et les parchemins qui se trouvent dans cette pièce sont fragiles et se désagrègent facilement. La plupart des manuscrits décrivent la pratique religieuse quotidienne des prêtres de Dumathoin. Si un personnage passe 1 heure à étudier ces archives et réussit un test d'Intelligence DD 15, il en déduit l'emplacement du temple de



Carte 6 : La strate Perdue

Dumathoin (zone 15). Ce personnage devient également avantagé à ses tests de caractéristique pour trouver des portes secrètes dans cette strate.

8. Baudet Corral

Les duergars qui ont fouillé la zone 8a à la recherche de trésors n'ont rien trouvé d'intéressant. Ils sont également passés à côté de la porte secrète menant à la zone 8b.

8a. Les ânes factices

Fresques. Les murs ont été gravés de fresques représentant des nains en train de défendre leur montagne contre des ankhegs, des vers pourpres, des mastodontes des ombres et d'autres monstres fouisseurs. (Dissimulée derrière une fresque représentant un nain en train d'affronter une bulette, une porte secrète permet d'accéder à la zone 8b).

Ânes de bois. Dans la pièce se trouvent cinq constructions de bois grossières ressemblant à des ânes. Chacun de ces ânes factices magiques a un corps fait d'un baril à l'horizontale. À une extrémité du baril se trouvent le cou et la tête de l'animal, confectionnés en bois et en toile de jute. À l'autre extrémité se trouve une queue faite d'un balai en paille. Chaque baril repose sur des pattes de bois de 60 centimètres.

Quand une créature de taille Petite ou Moyenne s'assied sur l'un des ânes de bois, celui-ci peut alors se déplacer et attaquer en suivant les instructions de son cavalier. Chaque âne possède les statistiques d'une **mule** avec les modifications suivantes :

- Un âne de bois est une créature artificielle avec vision aveugle à 9 mètres. Au-delà l'âne est aveugle.
- Sans cavalier, il se trouve dans l'état neutralisé.
- Il est immunisé contre les dégâts de poison et ne peut pas être aveuglé, charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié ou empoisonné.

8b. Le portail-voûte menant à la strate 9

Une voûte de pierre enchâssée dans le mur sud est couverte de gravures représentant des tyrannœils, des flumphs et des stirges. Cette voûte est l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Si une créature vole ou lévite dans un rayon de 1,50 mètre autour de la voûte, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 10 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir «Les runes anciennes», page 12).
- Une créature qui traverse ce portail se retrouve dans la zone 13b de la neuvième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

9. Hall de rassemblement

Décorations. Des piques émoussées et des boucliers sont fixés au mur tous les 3 mètres.

Double porte. Une double porte se trouve à l'est. Les runes naines signifiant force et sécurité sont gravées sur le sol devant celle-ci.

Ces portes donnent accès à la zone 10. Elles sont verrouillées et la clef permettant de les ouvrir se trouve dans la zone 25. Les personnages qui ne sont pas en possession de la clef adaptée peuvent les ouvrir à l'aide d'un sort de *déblocage* ou d'une magie comparable. Elles peuvent également être forcées grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 30. Le verrou peut être crocheté par un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur.

La fosse cachée

Devant la double porte, entre les runes gravées dans le sol, se trouve une fosse de 6 mètres de profondeur cachée par une trappe qui s'ouvre si un personnage réussit à crocheter le verrou. La trappe qui couvre la fosse se repère en examinant le sol pour y trouver des pièges et en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. La fosse se referme automatiquement une fois que la porte est de nouveau verrouillée.

La fosse est emplie d'un gaz corrosif qui s'échappe de minuscules trous percés dans le sol. Toute créature qui se trouve devant la double porte quand la trappe s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou chuter et subir 7 (2d6) dégâts contondants causés par la chute ainsi que 10 (3d6) dégâts acides infligés par le gaz. Une créature qui se trouve encore dans la fosse au début de son tour subit de nouveau les dégâts acides.

Les murs de la fosse sont à pic et il n'est pas possible de les escalader sans s'aider de magie ou de matériel d'escalade.

10. L'armurerie royale

La double porte menant à cette pièce est verrouillée mais peut facilement être ouverte de l'intérieur. La clef du verrou se trouve dans la zone 25. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Piliers de quartz. Quatre piliers de quartz projettent une lumière vive dans la pièce.

Mannequins. Vingt mannequins de la taille d'un nain se dressent en deux rangées de dix au centre de la pièce.

Râteliers. Des haches d'armes et des pics de guerre reposent sur des râteliers de pierre installés contre les murs est et ouest.

Voûte. Au fond d'une profonde alcôve dans le mur sud de la pièce se trouve une voûte de pierre décorée de gravures de nains en train de danser.

Le portail-voûte menant à la strate 5

La voûte dans le mur ouest est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Une créature qui se tient dans un rayon de 1,50 mètre autour de la voûte et imite les mouvements des nains représentés sur celle-ci déclenche l'ouverture du portail pendant 1 minute. Cette danse doit durer 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 8 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 9 de la cinquième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

Armures et armes

Sur les râteliers se trouvent au total vingt armures d'écailles complètes taillées pour des nains, vingt haches d'armes, vingt pics de guerre et vingt boucliers d'aciers portant le symbole de Dumathoin. Ces objets sont tous en excellent état.

Les mannequins sont également tous vêtus d'armures d'écailles et portent des boucliers d'acier en bon état.

11. La promenade du roi

Cette série de pièces interconnectées raconte l'histoire du roi Melair traduite de manière artistique. Les duergars ont pillé toutes les pièces.

11a. Les années de formation

Colonnes. Des colonnes de pierre soutiennent une série d'arches de pierre sises sous un plafond voûté de 9 mètres de haut.

Fresques. Des panneaux de pierre enchâssés dans les murs sont décorés de fresques et de runes naines.

Ces fresques racontent la naissance de Melair, un nain d'écu normal, et ses premières années passées à exercer les métiers de brasseur, métallurgiste et tailleur de pierre.

11b. Les années de prospection

Fresques. Des panneaux de pierre enchâssés dans les murs nord et sud sont décorés de fresques et de runes naines.

Présentoirs. Trois objets sont exposés sur des blocs de pierre, derrière des vitrines de verre, au centre de la pièce. Le verre qui se trouve sur le quatrième bloc a été brisé et l'objet qui s'y trouvait volé.

Les trois reliques historiques exposées ici sont : une truelle de fer rouillé que Melair utilisait pour étaler le mortier, la griffe d'une vouivre, et le casque fendu d'un orc (les duergars ont volé le quatrième objet, un gant doré de facture elfique. Il se trouve dans la zone 15a).

Les fresques représentent les premiers exploits de Melair comme prospecteur. On le voit ainsi : en train de construire un pont au-dessus d'une rivière ; rencontrer un elfe pour la première fois ; prospecter du minerai et des gemmes dans les contreforts ; en train de se cacher d'une bande d'orcs ; et combattant une vouivre. Dans chaque scène, il est rejoint par une petite compagnie de prospecteurs nains.

11c. Le couronnement

Fresques. Des panneaux de pierre enchâssés dans les murs ouest et sud sont décorés de fresques et de runes naines.

Piédestaux. Six piédestaux de pierre se dressent devant les fresques. Ils sont entourés de morceaux de verre brisé.

Les fresques présentent Melair sous l'aspect d'un prospecteur nain d'écu, en train de découvrir les veines de mithral qui courent sous la montagne, puis de partager sa richesse avec ses « amis et parents ». On y voit les nains rejoindre en grand nombre les Basses Voûtes de Melairantre, la création du clan Melairkyn qui s'ensuit, le couronnement de Melair comme roi du clan et les cadeaux offerts au nouveau roi par plusieurs familles de nains présentes.

Les duergars ont brisé les vitrines surmontant les piédestaux et volé tous les objets exposés ici. Il s'agissait de cadeaux reçus par le roi Melair à l'occasion de son couronnement et qui sont représentés sur les fresques. Si des personnages examinent les fresques, ils peuvent déterminer ce qui a été volé : un manteau serti de gemmes, une pipe en onyx, un diamant de la taille d'un poing, une chope de cristal rouge et une ceinture dorée à boucle d'obsidienne et cloutée d'obsidienne également (ces objets se trouvent tous dans la zone 15a).

11d. Le berceau et la couronne

Fresques. Des panneaux de pierre enchâssés dans les murs nord et est sont décorés de fresques et de runes naines.

Autel. Au centre de la pièce se trouve un autel de marbre sur lequel repose un berceau de pierre.

Les fresques présentent Melair en train de passer du temps avec sa femme, ses enfants et leurs descendants.

Le berceau est un objet d'art pesant 250 kilos et valant 2 500 po. Il contient une statue de 60 centimètres représentant un bébé nain langé profondément endormi. Le sort *détection de la magie* révèle qu'une aura de magie de transmutation se dégage de la statue du bébé nain.

Trésor. Si la statue de l'enfant est retirée de son berceau, elle se transforme en couronne de cristal (250 po) qui reflète les couleurs à la manière d'un prisme. Deux des portails d'Halaster ne peuvent être activés qu'avec cette couronne : celui de la huitième strate, zone 18b ; et celui de la onzième strate, zone 11a.

11e. La vie à Undermountain

Des panneaux de pierre enchâssés dans les murs ouest et est de cette pièce haute de 6 mètres sont décorés de fresques et de runes naines évoquant l'obsession du roi Melair pour le mithral. Elles racontent la découverte d'une vaste veine de mithral dans l'Abîme (sous le lieu que l'on appelle maintenant mont Waterdeep) et la détermination de Melair à débarrasser Undermountain des tyrannœils, des duergars et des drows qui l'infestent.

Quand les personnages pénètrent dans cette pièce pour la première fois, des orbes lumineux et fantomatiques disposés de manière à évoquer les yeux d'un tyrannœil apparaissent au centre de la pièce. Cette apparition spectrale est l'un des effets régionaux inoffensifs d'Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311) et dure 1 minute.

12. Les voleurs de mithral

Toutes les créatures qui se sont échappées de la zone 7 se regroupent ici pour un dernier baroud. Les caractéristiques de la zone sont les suivantes :

Gravure. Le mur sud est décoré d'une somptueuse gravure représentant une montagne sous laquelle un grand œil stylisé observe de haut le passage d'une ligne de guerriers nains.

Monstres. Cinq **duergars** agrandis se dressent devant le mur gravé (occupant des emplacements de 3 mètres) et sont en train d'examiner le filigrane de mithral. Deux **xorns** montent la garde au centre de la pièce tout en grignotant des miettes de mithral.

Porte enfoncée. La porte nord a été réduite en miettes, ne laissant qu'une ouverture béante.

Les occupants de la zone sont unis par une alliance ténue. Les duergars attaquent toute personne qu'ils ne reconnaissent pas et les xorns font leur possible pour les aider. Cependant, si les duergars sont vaincus, les xorns se désengagent à leur tour et fuient en s'enfonçant dans les murs. Si les xorns s'échappent, vous êtes libre de faire en sorte que les personnages les rencontrent de nouveau dans d'autres pièces à proximité. Si des personnages offrent aux xorns des gemmes et des métaux précieux à manger, leur attitude envers les aventuriers devient indifférente.

Le trésor

La gravure qui décore le mur sud est marquetée de filigrane de mithral. Des personnages cupides peuvent desceller 10 kilos de mithral du mur. Un personnage peut desceller un demi-kilo de mithral en 15 minutes. Chaque demi-kilo de mithral vaut 50 po.

13. La chambre du grand prêtre

Les duergars ont mis cette pièce à sac, mais ont oublié quelques trésors derrière eux. La pièce contient les éléments suivants :

Mobilier. Dans la pièce se trouvent les débris de ce qui était un lit, une armoire, un bureau et une chaise.

Parchemins. Des centaines de parchemins déchirés couverts de sermons religieux forment un tas autour des débris du bureau.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur est donne sur un couloir poussiéreux et couvert de toiles d'araignées qui

permet de rejoindre la zone 14 (depuis l'intérieur du tunnel, les personnages peuvent repérer la porte secrète qui se trouve à chaque extrémité sans avoir à faire de test).

Le trésor

Un *parchemin magique* de *soin des blessures de groupe* est enterré sous la pile de sermons déchirés qui se trouve vers le bureau. Si un personnage entreprend de fouiller le tas de parchemins, il le trouve automatiquement.

14. Le grand vestibule

Murs rugueux. Les murs de cette zone ont été taillés grossièrement afin de donner à la pièce un aspect rappelant une grotte.

Piliers de quartz. La lumière de quatre piliers de quartz vient se refléter dans des éclats de quartz enchâssés dans les murs.

Portes gravées. Dans le mur sud, une double porte est décorée d'une gravure représentant une montagne au cœur de laquelle se trouve un renfoncement en forme de gemme (le symbole de Dumathoin). Les bords de ce renfoncement servent de poignées permettant d'ouvrir la porte en la tirant.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur est donne sur un couloir poussiéreux et couvert de toiles d'araignées qui permet de rejoindre la zone 13. Depuis l'intérieur du tunnel, les personnages peuvent repérer la porte secrète qui se trouve à chaque extrémité sans avoir à faire de test.

La première fois qu'une créature passe entre les piliers de quartz du nord de la pièce, une voix désincarnée tonne : « Aucun secret ni trésor ici ne trouverez ! Rebroussez chemin ! Vous n'êtes pas les bienvenus ! » Si des personnages ont déjà entendu parler Halaster, ils reconnaissent sa voix. Une fois que toutes les créatures ont quitté la zone, l'avertissement magique se réinitialise.

15. Le temple de Dumathoin

Cette immense pièce a été taillée afin de ressembler à une caverne dont le plafond monte en voûte jusqu'à une hauteur de 9 mètres.

15a. La nef

Monstres. Huit **duergars** et leur chef Skella Œil-de-Fer, une demi-naine et demi-duergar, se trouvent dans cette zone. Deux **manteleurs** volent en cercle au-dessus d'eux, à 6 mètres du sol. Les manteleurs considèrent que les duergars sont leurs alliés.

Piliers de quartz. Des piliers de quartz lumineux taillés pour ressembler à des colonnes normales bordent les murs du temple. Ces piliers lumineux ont l'apparence de piliers de soutien, mais ce rôle n'est assuré que par les quatre colonnes de pierre au centre de la nef.

Plate-forme. Au sud du temple, des marches de pierre mènent à une plate-forme, 3 mètres au-dessus du sol (zone 15b).

Bien que sa mère ait été une naine d'écu, Skella a les statistiques d'un **duergar** et 40 points de vie. Elle est également harmonisée avec une dague magique qui lui confère vision aveugle sur 9 mètres (voir la section « Trésor » ci-dessous).

Quand Skella et ses subordonnés duergars ont posé le pied sur la plate-forme, un golem d'argile a surgi de l'autel qui s'y trouve et les a attaqués (voir la zone 15b). Quatre duergars ont été réduits à l'état de masses sanguinolentes avant que Skella comprenne que leurs armes n'avaient aucun effet sur le golem. Elle a ordonné au reste de ses forces de se replier, sur quoi le golem a repris sa place dans l'autel.

Skella est prête à laisser les aventuriers tenter leur chance face au golem afin de découvrir ce qui se cache derrière les portes de basalte. Quand les personnages arrivent, elle tente de trouver un accord avec eux. Elle leur promet de les laisser déambuler librement dans la strate Perdue s'ils acceptent de vaincre le golem et de quitter ensuite le temple. D'alignement loyal, elle sera encline à respecter sa parole tant que les personnages ne la trahissent pas.

Trésor. Skella porte un manteau serti de gemmes digne d'un roi (valant 750 po et volé dans la zone 11c). Une petite figurine d'or représentant une elfe portant un symbole du soleil (25 po) est attachée à sa ceinture à la vue de tous. Cette figurine est la clef qui permet d'ouvrir le portail-voûte de la zone 27.

Skella porte également une *dague de vision aveugle* glissée dans un fourreau attaché à sa botte droite. Cette dague magique a été dérobée à Azrok, le seigneur de guerre hobgobelin de la troisième strate, et est l'objet d'une potentielle quête secondaire (voir « La légion d'Azrok » page 43). Il s'agit d'un objet magique rare qui requiert une harmonisation. Une créature harmonisée avec la dague gagne vision aveugle sur 9 mètres. Le fil de la dague est en dents de scie et une perle noire est sertie dans son pommeau.

Deux autres duergars portent des trésors volés dans d'autres zones de cette strate et rassemblés dans des sacs gris couverts de suie. Dans les sacs se trouvent les objets volés dans la zone 11c : une pipe en onyx (75 po), un diamant de la taille d'un poing (1 000 po), une chope de cristal rouge (250 po) et une ceinture dorée à boucle d'obsidienne et cloutée d'obsidienne également (250 po).

15b. La plate-forme

Cadavres. Les cadavres mutilés de quatre duergars gisent sur les marches menant à la plate-forme.

Autel et statues. Un autel d'argile est flanqué de statues de 3 mètres de haut représentant des nains vêtus d'une armure de cérémonie violet et or et de heaumes aveugles (les statues sont impressionnantes mais inoffensives).

Portes de basalte. La plate-forme donne sur une double porte taillée dans du basalte noir et flanquée de deux piliers de quartz lumineux. Le fronton de la porte est décoré d'une gravure de montagne avec une gemme en son cœur (le symbole de Dumathoin).

L'autel est un bloc d'argile long de 2,10 mètres, large de 1,20 mètre et haut de 90 centimètres. Quand une créature s'approche à moins de 6 mètres de lui, un **golem d'argile** grand de 2,40 mètres et proportionné comme un nain émerge d'un espace extradimensionnel situé dans l'autel. Le golem peut quitter l'autel ou y pénétrer par une action. Il est impossible d'endommager l'autel.

Il est impossible de raisonner le golem. Il ne rentre dans l'autel que s'il ne perçoit plus de menace sur la plate-forme. S'il devient fou furieux, il abandonne son rôle de gardien et quitte la plate-forme pour poursuivre les créatures qui tentent de lui échapper.

Si les aventuriers arrivent à vaincre le golem ou à l'attirer loin de la plate-forme, les duergars survivants qui sont dans le temple profitent de l'opportunité pour s'approcher des portes de basalte et les examiner de plus près.

Portes de basalte. Ces portes mates de couleur noire ne peuvent pas être endommagées. Elles sont maintenues fermées par une force que ni force ni magie ne peuvent circonvenir. Le basalte dans lequel elles ont été taillées semble absorber la lumière mais, en les examinant de plus près, on peut lire des inscriptions naines gravées qui se traduisent comme suit : « Par la volonté du Gardien des secrets sous la Montagne, seule la main du roi peut ouvrir ces portes. Que tous ceux qui pénètrent contemplent le cœur de Melairantre et le véritable pouvoir des nains. » Si un personnage

réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 20, il sait que Melairantre est le nom de l'ancien royaume nain qui s'étendait sous le mont Waterdeep, et que les Basses Voûtes ont servi de fondation à Undermountain.

Si la main d'un roi nain, vivant ou mort, est pressée contre l'une des portes, les deux battants s'ouvrent lentement vers l'intérieur et dévoilent la zone 16 (les aventuriers peuvent trouver un tel organe dans le tombeau véritable du roi Melair, dans la zone 29f). Si quelque chose qui n'est pas la main d'un roi nain touche la porte, le symbole de Dumathoin au-dessus de celle-ci lance le sort *main de Bigby*.

La main chatoyante créée par le sort a 80 points de vie et un bonus d'initiative de +6 (consultez la description du sort pour connaître les autres statistiques de la main). La main vole d'un côté à l'autre de la pièce et, à chacun de ses passages, monte jusqu'à 18 mètres du sol avant de porter une attaque de poing serré contre une créature aléatoire située sur la plate-forme. La durée du sort est de 1 minute. Il peut être déclenché de manière répétée, mais une nouvelle main ne peut pas apparaître tant que la précédente est encore là.

16. Le cœur de la montagne

Les nains du clan Melairkyn ont creusé cette pièce haute de 6 mètres dans la roche à l'endroit qu'ils pensaient être le cœur de leur royaume souterrain. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Poignées de porte. Les portes de basalte noir menant à la plate-forme (zone 15b) sont équipées de poignées de ce côté et il est facile de les ouvrir de l'intérieur.

Veines de mithral. De minces veines de mithral courent le long des murs taillés, ressemblant à autant de fissures lumineuses dans la pierre.

Tapisserie. Une immense tapisserie représentant un royaume nain sous la montagne pend d'une grande tringle de fer et recouvre le mur sud. La tapisserie est si vieille qu'elle se désagrège si quelqu'un la touche ou tente de la déplacer.

Miroir. Un grand miroir ovale a été enchâssé dans le mur est. Son cadre de pierre est décoré de dizaines d'yeux dépourvus de paupières et la phrase suivante y a été inscrite en commun : « Le portail ne peut se dissimuler aux yeux de ceux qu'il ne voit pas. »

Tant qu'ils se trouvent dans cette pièce, les personnages nains sentent le poids écrasant de la montagne sur leurs épaules et prennent naturellement conscience qu'ils peuvent entrer en harmonie avec cette pièce comme s'il s'agissait d'un objet magique. Un sort de *légende* ou une magie similaire révèle que cette pièce se trouve au cœur de la montagne et que les nains Melairkyn s'y rendaient afin d'apprendre des secrets et recevoir des conseils divins.

S'il est harmonisé avec la pièce et en son sein, un nain peut lancer le sort *divination* à volonté. L'origine des réponses données par le sort est inconnue (peut-être qu'il s'agit du Gardien des secrets sous la Montagne, ou peut-être de la montagne elle-même). Si le sort est lancé trop de fois d'affilée en peu de temps, les prémonitions peuvent être fausses, comme indiqué dans la description du sort.

Les créatures qui finissent un repos long ou cours dans cette pièce absorbent une partie de la force de la montagne qui les entoure et gagnent 10 points de vie temporaire, ou 20 points de vie s'il s'agit de nains. Une fois qu'une créature bénéficie de cet avantage, elle doit attendre l'aube suivante et la fin d'un repos court ou long pour en bénéficier de nouveau.

Le portail-miroir menant à la strate 10

Ce miroir est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand une créature invisible se tient juste devant lui.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 4b de la dixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

17. L'étude des prêtres

Cette pièce était autrefois un espace d'étude dédié aux diacres du temple, mais elle a été pillée par les duergars. Cette zone contient les éléments suivants :

Statues renversées. Des statuettes qui occupaient autrefois des niches peu profondes taillées dans les murs ont été jetées au sol et brisées.

Diorama fracassé. Un diorama d'albâtre dépeignant une rencontre entre des elfes et des nains a été réduit en pièces avec la table de pierre sur laquelle il reposait.

Bureau brisé. Un bureau de pierre a été brisé en deux et la chaise qui l'accompagnait gît à ses côtés, fissurée.

18. L'hémisphère des horreurs

Cette pièce hémisphérique a un plafond voûté haut de 9 mètres. Elle contient les éléments suivants :

Gardiens. Deux **horreurs casquées** de stature naine maniant des haches d'armes au lieu d'épées longues se dressent devant les portes menant à la zone 19.

Piliers de quartz. La pièce est vivement éclairée par quatre piliers de quartz.

Les horreurs casquées n'attaquent pas les nains (même les duergars) sauf pour se défendre. Elles s'écartent quand un nain s'approche et le laisse pénétrer dans la zone 19. Elles attaquent les autres créatures qui s'approchent. Elles comprennent la langue des nains mais ne peuvent pas parler.

19. Le sanctuaire sous la montagne

Statues. Quatre statues représentant les dieux nains Moradin (dieu de la création), Berronar Purargent (dieu du foyer et du logis), Clangeddin Barbedargent (dieu des batailles) et Marthammor Duin (dieu de l'exploration), se tiennent dans des niches aux quatre coins de la pièce.

Embouchure. Aux pieds de la statue de Clangeddin se trouve un petit cylindre de laiton évasé : l'embouchure du tuba qui se trouve dans la zone 40.

20. Le mur de gemmes

Le mur au nord-est est décoré d'une fresque gravée représentant des nains en train de jeter des gemmes dans la gueule d'un xorn gigantesque.

Le trésor

Les gemmes représentées sur la fresque sont en réalité de véritables pierres précieuses, qui peuvent être descellées à l'aide d'un couteau ou d'un outil comparable. Il y a six agates enrubannées (10 po chacune), neuf agates mousse (10 po chacune), quatre cornalines (50 po chacune), trois citrines (50 po chacune) et une améthyste (100 po).

21. L'atelier des tailleurs de gemmes

Un mastodonte des ombres a surgi dans cette pièce par le nord et l'a quittée par le sud, détruisant deux portes de pierre et une bonne partie du contenu de l'atelier au passage. Cette zone contient les éléments suivants :

Piliers de quartz. Quatre piliers de quartz emplissent cette pièce d'une lumière vive.
Espaces de travail. Quatre espaces de travail consacrés à la taille des gemmes se trouvaient au centre de la pièce et ont été réduits en tas de gravats.

Si un personnage fouille ceux-ci, il trouve de quoi reconstituer un ensemble d'outils de joailliers.

22. La salle d'extraction des gemmes

Les roches contenant des dépôts de pierres précieuses étaient transportées dans cette zone afin que les nains du clan Melairkyn en extraient les gemmes d'une main experte.

22a. Les miettes du xorn

Tables. Quatre tables de pierre longues de 6 mètres, larges de 1,50 mètre et hautes de 90 centimètres, sont installées au centre de la pièce.
Xorn. Des tas de bris de roches entourent les tables, certains d'entre eux atteignant presque 2 mètres de haut. Un **xorn** est en train de fouiller dans les bris de roches afin de lécher la poussière de gemmes qui pourrait s'y trouver.

S'il remarque les aventuriers, le xorn s'approche d'eux et, en s'exprimant en terreux, exige qu'ils lui donnent des gemmes et des métaux précieux. Il peut sentir si les personnages portent de tels trésors sur eux et il les attaquera s'ils ne lui donnent pas ce qu'il demande.

22b. La fosse béante

Les nains se débarrassaient des débris de roches en les jetant dans des fosses. Quand l'une d'entre elles était pleine, ils la fermaient à l'aide de sorts de *façonnage de la pierre* et créaient une nouvelle fosse.

Cette fosse béante faisait originellement 3 mètres de large et 21 mètres de profondeur. Elle a été partiellement remplie et est encore profonde de 6 mètres. Les créatures qui tombent dans la fosse chutent de 6 mètres et subissent 7 (2d6) dégâts contondants.

23. La pièce dépouillée

Quatre piliers de quartz éclairent cette pièce vide. Les invités du temple étaient autrefois logés ici. Halaster a fait vider la pièce de son mobilier il y a des années de cela.

24. Le portail-voûte menant à la strate 2

Les employés du temple étaient autrefois logés ici. Halaster a fait détruire tout le mobilier qui se trouvait ici. La pièce est maintenant vide, à l'exception d'un portail-voûte enchâssé dans le mur est (voir « Les portails », page 12). Sur la pierre angulaire de cette voûte est gravée l'image d'un oxydeur. Voici les règles de ce portail :

- Toucher la voûte avec un objet non magique entièrement composé de métal ferreux (tel qu'une pointe en fer) réduit l'objet en poudre de rouille et ouvre le portail pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 6 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 20c de la strate 2, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

25. La salle de repos des nains

Des sofas de pierre et des porte-plateaux occupent les coins nord-est et sud-ouest de la pièce. Sur le sol poussiéreux, entre deux sofas, se trouve une clef de fer qui permet de déverrouiller la double porte de la zone 10. Les aventuriers trouvent la clef s'ils fouillent la pièce.

26. Les spiritueux sacrés

Les personnages qui approchent de cette pièce entendent un grand bruit. La porte de pierre menant à la pièce a été défoncée et un **mastodonte des ombres** hostile est en train de saccager son contenu. Le sens perception des vibrations du mastodonte lui permet de sentir des créatures qui s'approchent à pied. Quand les aventuriers arrivent à proximité, il traverse le mur au nord de l'embrasure de la porte pour tenter de les surprendre.

C'est dans cette pièce que les nains conservaient leurs liqueurs. Les boissons se sont depuis longtemps évaporées et le mastodonte des ombres a pulvérisé les étagères de pierre, les cuves et les bouteilles survivantes. Il ne reste plus rien en état d'être sauvé.

27. Le portail-voûte menant à la strate 4

Une voûte a été enchâssée dans le mur sud. Six niches, peu profondes et vides, ont été taillées dans son encadrement. La représentation stylisée d'une montagne surmontée d'un soleil est gravée sur le mur à l'intérieur de la voûte.

Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si la figurine représentant un elfe obtenue auprès Skella dans la zone 15a est mise en contact avec le symbole du soleil, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 8 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 10 de la quatrième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

28. Le faux tombeau

Cette pièce a été maquillée pour faire croire aux chasseurs de trésors qu'ils ont trouvé la tombe du roi des Melairkyn. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Piliers de quartz. Six piliers de quartz emplissent cette pièce d'une lumière vive.
Détritus. Des heaumes, des boucliers, des fragments d'armures et des armes, tous couverts de rouille, couvrent le sol. Ils font du sol de l'ensemble de la pièce un terrain difficile (les armes et armures ont été fabriquées par des orcs, des gobelinoïdes, des duergars, et d'autres ennemis des nains. Il ne se trouve aucun objet nain parmi ces débris).
Sarcophage. Une profonde alcôve dans le mur nord est partiellement vierge de ces débris métalliques et abrite un sarcophage de pierre brisé. Sur le mur au fond de l'alcôve se trouve l'inscription suivante, en nain : « Notre roi est en compagnie des dieux. Ci-gisent ses os. »

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur sud donne accès à la zone 29a.

Des os nains sont éparpillés autour du sarcophage brisé. Cependant, si un personnage étudie la scène et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, il en déduit qu'il s'agit en réalité d'une mise en scène destinée à tromper les pilleurs de tombes.

29. Le tombeau perdu du roi Melair

Les nains ont préparé plusieurs surprises destinées à empêcher les pilleurs de tombes d'atteindre le dernier repos de leur roi.

29a. Le second faux tombeau

Plafond. Ce tombeau a un plafond voûté de 3 mètres de haut.
Sarcophage. Un sarcophage de marbre noir constellé d'éclats d'or se dresse à proximité du mur sud. Son couvercle taillé porte une représentation d'un roi nain.
Panneaux de cristal. Dix panneaux luisants sont enchâssés dans les murs ouest, sud et est de la pièce. Chaque panneau se présente sous la forme d'un rectangle de cristal doré de 1,80 mètre de haut sur 90 centimètres de large et 2,50 centimètres d'épaisseur, sur lequel a été gravée l'image d'un guerrier nain tenant une hache d'armes (le panneau central du mur sud dissimule une porte secrète qui s'ouvre sur la zone 29b).

Le couvercle du sarcophage peut être soulevé par des créatures dont la Force combinée est de 20 ou plus. Déplacer le couvercle déclenche un sort de *bouche magique* qui réprimande les intrus en langue naine : « Vous, qui déshonorez notre roi bien-aimé, Que son tombeau soit également le vôtre ! » Une fois cet avertissement lancé, les dix haches d'armes se détachent de leur panneau (même si ceux-ci ne sont plus accrochés aux murs ; voir la section « Trésor ») et attaquent les intrus. Utilisez les statistiques d'une **épée volante** pour chacune des haches d'armes en cristal.

Le sarcophage contient les lambeaux d'un linceul noir et la poussière et les os d'un nain anonyme, ainsi que les ossements d'une taupe enfermée par accident avec le corps du nain.

Trésor. Les panneaux de cristal peuvent être précautionneusement descellés du mur. Chaque panneau pèse 25 kilos et vaut 500 po, ou 50 po sans sa hache d'armes de cristal.

29b. Le premier couloir intermédiaire

Ce couloir est envahi de poussière et de toiles d'araignée. Il se termine par une porte non verrouillée qui donne accès au couloir suivant.

29c. Le second couloir intermédiaire

Ce couloir est envahi de poussière et de toiles d'araignée. Il se termine sur un mur nu cachant une porte secrète. La porte secrète est verrouillée. Le mécanisme permettant de l'ouvrir se trouve au fond d'une fosse dissimulée.

Fosse cachée. La fosse qui se trouve dans cette pièce est large de 3 mètres et profonde de 9 mètres. Si un personnage examine le sol à la recherche de pièges, il peut la repérer s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20. Si une pression de 25 kilos ou plus est appliquée sur la trappe couvrant la fosse, celle-ci s'ouvre en pivotant, entraînant la chute de la créature qui se trouve dessus, qui subit alors 10 (3d6) dégâts contondants. La fosse reste ouverte pendant 1 minute, puis la trappe se referme en claquant grâce à un ressort caché. La trappe peut être ouverte par une créature qui réussit un test de Force DD 20. Il est également possible de glisser des pointes de métal ou des pitons dans l'interstice entre la trappe et le sol afin de l'empêcher de s'ouvrir.

Si un personnage se trouve dans la fosse, il peut désactiver le mécanisme à ressorts de l'intérieur à l'aide d'outils de voleurs grâce à un test de Dextérité DD 15, à condition qu'il puisse atteindre le mécanisme qui se trouve en haut de la fosse et qu'il puisse le voir.

Parmi les dalles couvrant le fond de la fosse se trouve un bouton de pierre qui, quand il est pressé, déverrouille la porte secrète menant à la zone 29d. Un personnage examinant le fond de la fosse repère le bouton grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 12.

29d. Dieux et démons

Statues. Quatre statues de nains à l'attitude impérieuse veillent sur cette pièce du haut de leur 2,70 mètres.
Tapisserie. Une épaisse tapisserie est accrochée au mur sud, entre les statues de Moradin et de Berronar. Elle représente le roi Melair brandissant son pic de guerre en adamantium lors d'un combat contre un ver pourpre (la tapisserie est trop moisie et effilochée pour valoir quoi que ce soit).
Mur magique. Le mur qui se dresse derrière la tapisserie a été invoqué par magie. Un sort de *détection de la magie* ne permet pas de l'identifier comme tel, mais il disparaît s'il est ciblé avec succès par un sort de *dissipation de la magie* (DD 16). Il cesse également d'exister s'il se trouve dans la zone d'effet d'un *champ antimagie*. Il a sinon l'apparence et la consistance d'un mur solide.

Les statues représentent les dieux nains Moradin (dieu de la création), Berronar Purargent (dieu du foyer et du logis), Clangeddin Barbedargent (dieu des batailles) et Marthammor Duin (dieu de l'exploration). Un démon est emprisonné dans chacune des statues (voir la section « Démons emprisonnés » ci-dessous).

Chaque statue est un objet de Grande taille avec une CA de 15, 100 points de vie et est immunisée contre les dégâts de poison et psychiques. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 22 pour renverser l'une d'entre elles. Une statue qui est renversée ou subit 10 dégâts ou plus est assez abîmée pour permettre au démon qu'elle contient d'en surgir sous la forme d'un nuage de brume noire à l'odeur pestilentielle. Ce nuage se concentre alors dans l'emplacement inoccupé le plus proche pour retrouver sa forme d'origine.

Démons emprisonnés. Après des tentatives infructueuses de les bannir, les nains Melairkyn ont emprisonné quatre démons dans les statues. Un **barlgura** se trouve ainsi dans la statue de Moradin, un **hezrou** dans celle de Berronar, un **vrock** dans celle de Clangeddin, et un **glabrezu** dans celle de Marthammor. Au cours de ses siècles d'isolement, le glabrezu a découvert comment communiquer télépathiquement avec les créatures qui pénètrent dans la pièce. Il utilise ses pouvoirs télépathiques pour tenter de convaincre les intrus de le libérer. Si les trois autres démons sont également doués de télépathie, ils ne sont pas assez puissants pour utiliser ce pouvoir depuis leur prison.

Le glabrezu contacte télépathiquement un personnage choisi au hasard et le félicite d'avoir avancé aussi loin. Il prétend connaître le chemin menant au véritable tombeau du roi Melair et pouvoir lui donner accès à celui-ci. Il promet (avec sincérité) de le faire s'il est libéré de sa prison. Si le glabrezu est libéré, il lance *dissipation de la magie* sur le mur qui se trouve derrière la tapisserie, donnant ainsi accès aux aventuriers aux zones 29e et 29f. Il attend ensuite que les personnages aient profané la tombe du roi Melair avant de les attaquer. S'il a besoin d'alliés, il renverse les autres statues pour libérer les autres démons. Ces démons, plus faibles que le glabrezu, lui obéissent tant qu'ils y trouvent leur intérêt.

Si le premier personnage contacté par le glabrezu refuse de le libérer, il contacte l'un après l'autre tous les membres

du groupe. S'il n'arrive à en convaincre aucun, il les insulte copieusement et jure de les retrouver et les détruire dès qu'il sera libéré.

29e. L'alcôve cachée

Une porte secrète au fond de l'alcôve permet d'accéder à la zone 29f.

29f. Le tombeau véritable

Sur une plate-forme de pierre se trouve le véritable sarcophage du roi Melair, un bloc de marbre blanc parfaitement taillé et sur le couvercle duquel le nom « Melair » a été gravé en runes naines argentées. Le couvercle du sarcophage peut être soulevé par des créatures dont la Force combinée est de 20 ou plus.

Trésor. Le sarcophage contient le corps momifié du roi nain, vêtu d'habits funéraires et tenant entre ses mains un pic de guerre en adamantium. Un *bouclier sentinelle* portant le symbole de Dumathoin couvre les jambes du roi.

Si les personnages tranchent une des mains desséchées du roi, ils peuvent l'utiliser pour ouvrir les portes de basalte de la zone 15.

30. La chambre de momification

Bloc de pierre. Au milieu de la pièce se trouve un bloc de granite de 2,40 mètres de long sur 90 centimètres de large et 60 centimètres de haut.

Urnes. Soixante urnes de calcaire reposent dans des niches poussiéreuses creusées dans le mur.

À une époque, les nains momifiaient leurs morts sur le bloc de pierre central, dont les côtés sont creusés d'étagères. Les linceuls funéraires et les fluides d'embaumement qui se trouvaient ici sont retournés à la poussière ou ont été dérobés.

Chaque urne de calcaire est scellée par de la cire. Une urne contient les organes internes desséchés d'un nain mort, retirés lors du processus de momification.

31. L'aire de repos

Cette pièce est un cul-de-sac et un endroit tout indiqué pour que les aventuriers s'y reposent.

31a. La fosse béante

Une fosse béante de 3 mètres de largeur sur 6 mètres de profondeur s'ouvre entre ce couloir et un autre couloir parallèle au sud. Les ressorts maintenant la trappe fermée et dissimulant la fosse ont été victimes de la rouille, rendant le piège apparent à tous.

31b. La pièce vide

Cette pièce servait autrefois à loger les ingénieurs d'Undermountain. Il ne s'y trouve plus que de la poussière.

32. Le faux Halaster

Les personnages rencontrent un **slaad gris** invisible en train d'errer dans cette pièce. Le slaad sert Halaster de son plein gré. Il a reçu l'ordre de tuer les aventuriers à vue. Grâce à son trait métamorphe, il déambule sous l'apparence d'Halaster. Il devient visible au moment où il porte un coup à l'aide de son épée à deux mains.

33. La tombe du ghohlbrorn

Le mot nain servant à désigner une bulette est « ghohlbrorn » et l'un des plus épiques combats menés par le roi Melair l'a opposé à une de ces créatures. Après avoir vaincu la bulette, le roi a fait animer son corps afin qu'elle lui serve de gardien mort-vivant.

33a. Le tombeau du ghohlbrorn

Le plafond de cette pièce est plat et se trouve à 9 mètres du sol. Des tunnels hauts de 3 mètres en partent à l'ouest, au sud et à l'est.

Statues. Des alcôves dans le mur nord abritent quatre statues identiques et hautes de 3 mètres représentant un roi nain au visage sévère.

Tombe cachée. La section du sol de 6 mètres sur 9 mètres qui se trouve au centre de la pièce est couverte de dalles de pierre brisables (sous ces dalles se cache une tombe).

Tapisserie. Contre le mur sud, une tapisserie déchirée pend d'une tringle de fer. Elle dépeint le combat ayant opposé le roi Melair et ses gardes à une bulette dans une caverne incrustée de gemmes.

Un personnage qui possède le trait connaissance de la pierre remarque immédiatement la section brisable qui se trouve au sol (pas de test requis). Les autres personnages qui examinent le sol peuvent également la remarquer grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 15. Sous les dalles brisables, dans une cavité couverte de terre, se trouve une bulette morte-vivante. Les statues bloquent les quatre entrées et la bulette morte-vivante surgit du sol et attaque les créatures qui se trouvent dans la pièce. C'est une **bulette** avec les modifications suivantes :

- Elle est morte-vivante et a 125 points de vie.
- Elle est vulnérable aux dégâts radiants, résistante aux dégâts nécrotiques et immunisée contre les dégâts de poison et l'état empoisonné.

Si la bulette morte-vivante se trouve à court d'adversaires, elle s'enterre de nouveau dans son terrier.

33b. La fosse hérissée de pieux

Cette fosse dissimulée est large de 3 mètres et profonde de 9 mètres. Elle est hérissée de pointes en adamantium. Un personnage qui examine le sol à la recherche de pièges peut la repérer grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Si une pression de 25 kilos ou plus est appliquée sur la trappe couvrant la fosse, elle s'ouvre en pivotant, provoquant la chute de la créature qui se trouvait dessus. La créature subit alors 10 (3d6) dégâts contondants causés par la chute et 11 (2d10) dégâts perforants causés par les pointes. La fosse reste ouverte pendant 1 minute, puis la trappe se referme en claquant grâce à un ressort caché. La trappe peut être ouverte par une créature qui réussit un test de Force DD 20. Un personnage dans la fosse peut tenter de mettre hors d'usage le mécanisme à ressort à l'aide d'outils de voleur grâce à un test de Dextérité DD 15, à condition qu'il puisse atteindre le mécanisme et qu'il puisse le voir.

34. Le réfectoire ravagé

Les portes menant à cette section du donjon ont été réduites en pièces et, quand les personnages s'approchent, ils entendent le fracas de grandes créatures qui y sèment le chaos.

34a. Le réfectoire du temple

Mastodontes des ombres. Deux **mastodontes des ombres** tournent d'un pas pesant dans la pièce. Ils attaquent les créatures à vue.

Débris. Des tables et des bancs brisés et en bataille forment une course d'obstacles improvisée et autant d'abris derrière lesquels se dissimuler.

Portail-voûte menant à la douzième strate. Une voûte en pierre est enchâssée au milieu du mur sud.

Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). La pierre angulaire est

gravée d'une main versant la bière d'une cruche. Voici les règles associées :

- Si l'on verse au moins un demi-litre de n'importe quel liquide sur le sol à moins de 1,50 mètre de cette voûte, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 12 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 9d de la douzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

34b. Le portail-voûte menant à la strate 8

Cette pièce est vide à l'exception d'une voûte enchâssée dans le mur nord-est. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Le mur qui se trouve sous la voûte est décoré d'une gravure représentant une naine debout, les yeux fermés. Un grand trou de serrure a été taillé dans la tête d'un marteau de pierre qu'elle tient serré contre sa poitrine. Voici les règles de ce portail :

- Si la clef de pierre de la zone 14a de la deuxième strate est insérée dans le trou de la serrure, la gravure et la clef disparaissent et le portail s'ouvre pendant 1 minute. Quand le portail se ferme, la gravure apparaît de nouveau et la clef est éjectée de la serrure.
- Un personnage peut ouvrir le portail sans la clef de pierre si, par une action, il crochète la serrure à l'aide d'outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 20. Si ce personnage rate son test, les yeux de la naine s'ouvrent et projettent un rayon de lumière. Chaque créature dans un rayon de 3 mètres autour de la voûte doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 Elle subit 22 (4d10) dégâts radiants sur un échec, moitié moins sur une réussite.
- Les personnages doivent être de niveau 10 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 3 de la huitième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

34c. L'arrière-cuisine

Cette pièce contient les débris d'une table de préparation des aliments, d'un évier et d'un buffet de pierre. Au sol se trouvent des pots, des poêles et casseroles et autres ustensiles de cuisine, corrodés et sans valeur. Une pompe à eau a survécu au passage des mastodontes des ombres, mais elle est rouillée et ne convoie plus d'eau.

35. La cape noire[1]

Halaster a créé dans ce couloir un effet régional (voir « L'antre d'Halaster », page 311). Au moment où les personnages passent le coin d'un des murs menant à ce couloir, ils aperçoivent un manteau noir qui s'éloigne, comme s'il était porté par une créature invisible. Le manteau, créé par un sort d'*illusion mineure*, est silencieux et s'éloigne du groupe à une vitesse de 9 mètres. Il disparaît en pénétrant dans les zones 33a, 34a ou 36b, ou s'il est dissipé.

36. La maintenance du temple

Cette partie du donjon était à l'origine réservée aux ingénieurs et autres ouvriers nains chargés de l'entretien du donjon.

36a. L'entrée de service

Ce couloir se termine par une porte enfoncée.

36b. Le compacteur de déchets

Fosse béante. Au milieu de la pièce se trouve une fosse large de 3 mètres, longue de 9 mètres et profonde de 6 mètres, dont le fond est couvert d'une mince couche de poussière et de gravats.

Leviers. Deux leviers de pierre sortent du mur situé en face de la porte menant à la zone 36c. Chaque levier est surmonté de runes naines.

La fosse est un compacteur de déchets conçu pour transformer les ordures en minces feuilles compactes, faciles à transporter pour s'en débarrasser.

Le premier levier se trouve en position haute. Le mot « Écraser » est inscrit sur le mur au-dessus de lui. Si l'on baisse ce levier, les murs est et ouest de la fosse se rapprochent, écrasant au passage tout ce qui se trouve entre eux. Ils s'écartent quand on relève le levier. Toute créature ou objet qui se trouve entre les murs quand ils se rapprochent subit 44 (8d10) dégâts contondants et est entravé par les murs jusqu'à ce qu'ils soient de nouveau écartés.

Le second levier se trouve en position basse. Le mot « Lever » est inscrit sur le mur au-dessus de lui. Si l'on lève ce levier, le sol de pierre du compacteur remonte jusqu'au niveau du sol de la pièce. Ce levier, tout comme le sol du compacteur, ne peut être relevé tant que les parois sont fermées.

36c. Le portail-voûte menant à la strate 3

Voûte. Une voûte est enchâssée dans le mur nord-ouest. Sa clef de voûte a été décorée d'une gravure représentant un dragonnet d'or la gueule ouverte.

Slaads. Deux **slaads gris** invisibles et sous leur forme naturelle flanquent la voûte. Ces slaads servent Halaster de leur plein gré et attaquent quiconque s'approche de la voûte ou en émerge, devenant visibles par la même occasion.

Lits superposés. Quatre lits superposés de pierre ont été poussés contre les murs les plus longs de cette pièce.

Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une gemme valant au moins 100 po est placée dans la gueule du dragon. La gueule de l'animal s'anime alors, se ferme sur la gemme et la détruit.
- Les personnages doivent être de niveau 7 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 21p de la troisième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

37. Les douches et le sauna

Les travailleurs du temple venaient ici pour se doucher et se laver.

37a. Les douches

Bancs. Des bancs de marbre noir ont été installés au centre de cette pièce dallée de marbre.

Douches. Dans des alcôves creusées dans les murs est et ouest, des pommeaux de douche rouillés sortent du plafond. À côté de chacun se trouve une chaîne également

[1] *Black cloak en vo*

rouillée. Des trous sont percés au sol afin d'évacuer l'eau. Les douches tirent une eau froide venant d'une rivière souterraine.

Porte secrète. Une porte secrète au fond de l'alcôve est donne accès à la zone 37c.

37B. Le sauna

Cuve chauffante. Une cuve cylindrique de cuivre de 2,40 mètres de haut et de 1,50 mètre de diamètre est installée au centre de la pièce. Elle est percée d'aérations d'où sort un air brûlant. Un tuyau de cuivre émerge du sommet de la cuve et disparaît dans le plafond. Dans la cuve se trouve un **élémentaire du feu** en furie.

Volant de fer. Un petit volant de fer sort du mur juste après la porte.

Bancs. Des bancs de marbre noir ont été installés contre le mur.

Quand l'eau froide qui vient d'une rivière souterraine est projetée dans la cuve par le biais du tuyau, l'élémentaire de feu qui s'y trouve transforme l'eau en vapeur. Celle-ci s'échappe par les aérations taillées dans les flancs du cylindre et transforme la pièce en sauna.

La cuve est un objet de Grande taille avec une CA de 11, 45 points de vie et est immunisée contre les dégâts de feu, de poison et psychiques. Si la cuve subit 10 dégâts ou plus, l'élémentaire qui y est emprisonné s'échappe et attaque toutes les créatures qu'il croise jusqu'à ce qu'il soit détruit.

La rouille a grippé le volant de fer. Il est cependant possible de le faire tourner grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 15. Tourner le volant dans le sens des aiguilles d'une montre relâche de l'eau de la cuve par le biais du tuyau.

37C. Autel caché d'Abbathor

Cet autel dédié à Abbathor, le dieu nain de la cupidité, a été construit sans que les prêtres du temple en soient informés. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Statue. Face à la porte secrète se trouve une statue de 2,40 mètres de haut représentant un nain aux yeux porcins assis sur un trône. Ses mains sont réunies, doigts joints en direction du plafond. Il porte huit anneaux de pierre à ses doigts et chacun est décoré d'une gemme.

Fosse béante. Devant la statue, une fosse de 3 mètres de profondeur bée. Au fond de celle-ci se trouvent des mâchoires métalliques montées sur ressort entourées de débris de roche et d'ossements nains.

Un acolyte du temple a découvert cet autel, mais n'a pas remarqué la fosse dissimulée sous une fausse dalle de pierre. Quand celle-ci a cédé sous son poids, le nain est tombé et les mâchoires de fer se sont refermées sur lui. La dalle de pierre n'a jamais été remplacée ni le corps de l'acolyte retiré. Le temps a figé les mâchoires de fer dans une gangue de rouille.

Trésor. Le nain est un unijambiste dont la jambe manquante a été remplacée par une prothèse de mithral (75 po). Il ne porte rien d'autre sur lui.

Les gemmes serties dans les anneaux sont : deux sardoines (50 po chacune), deux zircons (50 po chacun), une améthyste (100 po), deux grenats (100 po chacun), un spinelle (100 po) et une tourmaline (100 po). Elles se descellent facilement.

38. Les grandes alcôves

Cette pièce est flanquée de deux grandes alcôves en demi-cercle.

39. Le reliquaire du temple

C'est ici que les nains conservaient de nombreuses reliques précieuses.

39A. La galerie dévalisée

Les duergars ont détruit les reliques exposées ici, notamment des statues qui reposaient sur des piédestaux, des tablettes de pierre sur des pupitres et des dioramas élaborés sur des tables. Il ne reste plus de tout cela que des tas de pierre brisée.

Mur illusoire. Le mur ouest est une illusion dénuée de substance. Il disparaît s'il se trouve ciblé par un sort de *dissipation de la magie* (DD 16), et les créatures et objets peuvent librement le traverser.

39B. Les fragments du bâton de jade

Niches d'exposition. Quatre morceaux d'un bâton de jade brisé sont exposés dans des vitrines installées dans des niches creusées à intervalles réguliers dans le mur. Chaque niche fait 1,20 mètre de hauteur, 30 centimètres de largeur et 30 centimètres de profondeur et est éclairée par de la lumière magique.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur sud mène à la zone 39c.

Il est facile de briser les vitrines de verre de chaque niche pour récupérer les fragments qu'elles contiennent. Quand une vitrine est brisée, la lumière qui l'illumine s'éteint.

Trésor. Le bâton de jade est pour le moment brisé en cinq fragments de 30 centimètres chacun : les quatre exposés ici par Halaster et un cinquième qu'il a jeté ailleurs. Un sort de *détection de la magie* ne révèle aucune aura magique autour des fragments de bâton. Chacun des cinq fragments de jade vaut 100 po. La pièce manquante est celle qui se trouve au milieu du bâton. Elle est actuellement en possession d'un brutacien (strate 8, zone 19c). Il est possible de réunir les fragments un et deux (les deux sections supérieures du bâton) en un seul à l'aide du tour de magie *réparation*. Le même sort permet de réunir les fragments quatre et cinq (les sections inférieures).

Si les aventuriers trouvent le cinquième fragment, ils peuvent réparer le bâton grâce au tour de magie *réparation*. Il faut le lancer une fois par cassure à réparer. Si le bâton retrouve ainsi son intégrité, l'objet se transforme en serpent de jade animé qui possède les statistiques d'un **serpent venimeux géant** avec les modifications suivantes :

- Le serpent est une créature artificielle qui comprend et obéit à quiconque tenait le bâton quand il s'est transformé.
- Il est immunisé contre les dégâts de poison et l'état empoisonné. Il n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.
- Quand il est réduit à 0 point de vie, lancez un d6. Sur un 1, le serpent est réduit en poussière, détruit. Sur un autre résultat, il se transforme une nouvelle fois en bâton et se brise en 1d4+1 fragments. Il devra être de nouveau réparé par magie pour pouvoir être utilisé.

39C. Les ossements de Mornhylde

Ossements. Le crâne d'une naine et douze os putréfiés orbitent lentement dans les airs les uns autour des autres au centre de la pièce.

Gravats. Sur le sol, sous l'endroit où flottent les ossements, se trouve un coffre de pierre brisé.

Niche. Une niche, actuellement vide, a été creusée dans le mur ouest (c'est là que le coffre reposait).

Une prêtresse naine appelée Mornhylde Cape-de-Cristal a lié son esprit à Undermountain pour l'éternité. Ses ossements sont pour la plupart retournés à la poussière depuis bien longtemps. Si les restes de la naine flottent au-dessus du coffre brisé, elle le doit à la magie d'Halaster. Si les personnages lancent un sort de *dissipation de la magie* (DD 16) sur les os, l'effet prend fin et ils tombent en cliquetant sur le sol.

L'esprit désincarné de Mornhylde sent quand une créature humanoïde s'approche à moins de 1,50 mètre de ses ossements et tente immédiatement de posséder cette créature. La cible doit alors réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 18 ou être possédée par Mornhylde. Tant qu'elle est possédée, la cible est neutralisée et perd le contrôle de son corps. Elle reste cependant consciente. Cette possession dure jusqu'à ce que le corps de la cible tombe à 0 point de vie, que la cible quitte la pièce, que l'esprit de Mornhylde mette fin à l'effet par une action bonus, ou qu'il soit chassé par un effet, comme le sort *dissipation du mal et du bien*. Une créature ne peut plus être possédée par cet esprit pendant 24 heures après avoir réussi son jet de sauvegarde ou après la fin de la possession.

Si l'esprit de Mornhylde n'arrive pas à posséder une créature, elle tente de prendre possession d'une autre à son tour suivant. L'esprit à un bonus d'initiative de +1.

L'esprit de Mornhylde a besoin d'un hôte pour communiquer. Si Mornhylde possède un humanoïde, elle en profite pour partager les secrets suivants dans le cadre d'une brève conversation :

- « Le cœur de la montagne est scellé par des portes de basalte noir que seul un roi nain peut ouvrir. Au cœur de la montagne, vous découvrirez votre grandeur. » (Voir la zone 15.)
- « En pénétrant dans une pièce, prononcez à voix haute le mot « xunderbrok ». Vous serez peut-être récompensé. » (Les personnages qui comprennent le nain savent que ce mot signifie « trésor caché ».)
- « Des démons ont envahi notre temple, mais nous les avons emprisonnés dans des statues qui se trouvent dans cette strate. Méfiez-vous d'eux. » (Voir la zone 29d.)

40. La salle de musique

Les personnages qui ne cherchent pas à se montrer discrets alertent les créatures qui se trouvent dans cette pièce taillée dans de la pierre brute au plafond voûté de 6 mètres de haut. La salle contient les éléments suivants :

Piliers de quartz. Des piliers de quartz lumineux se dressent aux quatre coins de la pièce.

Duergars. Deux **duergars** sont en train d'examiner une voûte de pierre qui se trouve enchâssée au centre du mur est.

Instruments. Contre le mur sud se trouve un orgue dont les tuyaux ont été taillés dans des stalagmites. Son banc et ses touches sont d'or poli et de marbre noir. Deux grandes timbales de cuivre sont disposées contre le mur ouest. Au-dessus d'elles se trouve un tuba de laiton brillant.

Les duergars ont momentanément arrêté de piller la pièce pour inspecter la voûte du mur est. S'ils entendent des créatures approcher, ils deviennent invisibles puis vont se placer derrière les piliers au nord de la pièce afin d'évaluer les nouveaux arrivants. Ils s'éclipsent ensuite discrètement jusqu'à la zone 15a pour alerter les duergars qui s'y trouvent. Ils évitent toute confrontation dans cette pièce. En plus de leurs armes, les duergars portent des trésors sur eux (voir la section « Le trésor » plus loin).

Le portail-voûte menant à la strate 11

La voûte enchâssée dans le mur oriental est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). La pierre angulaire de cette voûte porte une gravure représentant une main dont la paume est marquée du symbole de la magie. Voici les règles liées à cette voûte :

- On peut ouvrir le portail pendant 1 minute en lançant le tour de magie *main du mage* et en appuyant ses doigts spectraux contre le symbole gravé dans la pierre angulaire du portail.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 2b de la onzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

Les instruments

Si les personnages inspectent la pièce, ils peuvent examiner les instruments plus en détail.

Tuba de laiton. Cet instrument encombrant n'est pas équipé de son embouchure. Les personnages peuvent la trouver dans la zone 19. Sans elle, le tuba ne peut pas être utilisé pour produire le son grave et profond qui le caractérise. Le tuba vaut 30 po et pèse 15 kilos.

Timbales. En frappant sur ces timbales de cuivre, il est possible de produire un son évoquant le tonnerre. Chacune vaut 50 po et pèse 50 kilos.

Orgue de stalagmites. En pompant l'air à l'aide de ses pédales et en jouant sur le clavier de marbre, cet orgue impressionnant est capable de produire des sons graves et profonds, provenant des stalagmites creuses qui lui servent de tuyaux. La musique jouée sur l'orgue emplit la pièce, mais résonne également par magie dans tout le temple (zone 15), alertant les créatures qui s'y trouvent. Si les duergars sont encore présents dans le temple, quatre d'entre eux sont envoyés ici pour découvrir ce qu'il s'y passe et faire cesser le bruit. Les stalagmites intégrées à l'orgue faisaient partie de la grotte dans laquelle a été taillée cette pièce et se fondent donc naturemment dans le sol et le mur.

Le trésor

Chaque duergar porte sur lui un sac rempli d'objets volés. L'un des sacs contient une figurine d'argent représentant un bœuf (25 po), une clochette en mithral (25 po) et une flasque en étain en forme de dragon d'or avec des yeux en améthystes (250 po), L'autre contient un miroir de forme trapézoïde avec un cadre d'onyx (25 po) et un cache-œil de cuir décoré d'un héliotrope (ou « pierre de sang ») (50 po).

41. Les lieux d'aisance

Cette pièce se divise en quatre petits cabinets de toilette, dont le sol a été percé de trous donnant sur des fosses sanitaires inutilisées depuis bien longtemps. Un **slaad gris** invisible se trouve dans le cabinet sud. Il attaque quiconque fouille ou tente d'utiliser le cabinet dans lequel il se trouve.

42. La fosse dissimulée

Une portion brisable du sol de pierre de ce couloir dissimule une fosse large de 3 mètres et profonde de 6 mètres. Si un personnage qui examine le sol à la recherche de pièges réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20, il repère ces dalles irrégulières. Si une pression de 10 kilos ou plus est appliquée sur cette portion du sol, elle s'effondre et provoque la chute de toute créature qui se trouve dessus, qui subit alors 7 (2d6) dégâts contondants.

En outre, un *glyphe de protection* a été lancé sur le sol de la fosse et détonne quand une créature tombe. Quand il se déclenche, le glyphe crée une explosion magique et chaque créature qui se trouve dans la fosse doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 et subir 36 (8d8) dégâts de feu sur un échec ou moitié moins sur une réussite.

43. Les tunnels des mastodontes des ombres

Ces tunnels hauts de 2,40 mètres sont l'œuvre des mastodontes des ombres de la zone 34. Les trois tunnels convergent pour n'en faire plus qu'un qui descend vers le sud pour atteindre la septième strate. Le sol de tous les tunnels est couvert de gravats.

44. Les quartiers des acolytes

Cette pièce circulaire est coiffée d'un plafond en dôme culminant à 9 mètres. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Mobilier. Six lits de pierre se trouvent dans la pièce, la tête de lit contre le mur. Chaque lit est surmonté d'une niche peu profonde et vide et dispose d'un coffre de pierre brisé à son pied.

Statues brisées. Des statuettes d'albâtre représentant des rois nains ont été brisées et gisent au sol (les statuettes occupaient auparavant les niches murales. Les duergars les ont détruites et ont fracturé les coffres pour s'emparer de ce qui s'y trouvait).

45. Les quartiers des acolytes

Cette pièce possède les mêmes caractéristiques que la zone 44.

46. La chambre dynamitée

Les murs et le sol de cette pièce en dôme ont été noircis par le feu et le mobilier qui s'y trouve semble avoir également été incinéré. Des morceaux de bois et de pierre carbonisés recouvrent le sol.

Si un personnage examine le sol et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, il déduit que ces dégâts ont été causés par une explosion magique, dont le point d'origine se trouvait au centre de la pièce. Aucun indice cependant ne permet de déterminer ce qui a déclenché l'explosion.

47. Les passages des fidèles

Les adorateurs de Dumathoin traversaient autrefois ces pièces pour rejoindre le temple depuis leurs quartiers. Ces zones sont maintenant occupées par les gardiens et les apparitions magiques d'Halaster.

47a. Les portails-voûtes menant aux strates 13 et 18

Cadavres. Les corps de deux duergars (un homme et une femme) sont étendus au centre de la pièce.

Portails-voûtes. Deux voûtes de pierre sont enchâssées dans les murs, l'une au nord et l'autre au sud.

Traqueurs. Halaster a placé ici deux **traqueurs invisibles**. Ils s'attaquent à toute créature qui approche à moins de 3 mètres de l'un des portails ou qui en émerge.

Le duergar mâle est le premier à avoir été tué par les traqueurs invisibles. Sa compagne, qui l'a rejoint quelques minutes plus tard, a connu le même sort. Les deux duergars portent une armure d'écailles d'un gris terne. À leurs côtés se trouvent leurs boucliers de fer, leurs pics de guerre et leurs javelines. Ils ne possèdent aucun trésor.

Portail-voûte nord. Le portail-voûte nord est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Il est décoré de représentations damasquinées de gobelins en train de danser. La syllabe ré a été gravée sur la clef de voûte. Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature se tient à 1,50 mètre ou moins de la voûte et chante la note ré ou la joue avec un instrument de musique.
- Les personnages doivent être de niveau 12 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 7b de la treizième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

Portail-voûte sud. Cette voûte est un autre portail d'Halaster. Le cadre de la voûte est décoré de représentations d'elfes légèrement vêtus (un homme et une femme), un doigt posé sur la bouche pour évoquer le silence. Voici les règles associées :

- Si le sort *silence* est lancé et que la voûte se trouve dans la zone d'effet, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 15 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 6 de la dix-huitième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

47b. Les ricanements

Ce couloir forme une boucle dans laquelle résonne l'un des effets régionaux d'Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311). Alors qu'ils déambulent dans la boucle, les aventuriers entendent constamment des bruits de pas et des ricanements provenant de derrière le tournant. Ces bruits restent constamment en amont si les personnages font le tour de la boucle, mais ils cessent s'ils se séparent en deux groupes et empruntent le couloir dans les deux directions en même temps. Cet effet inoffensif a été créé à l'aide du tour de magie *illusion mineure.*

48. Les quartiers du grand prêtre

Alcôves. Sept alcôves vides bordent les murs de cette pièce.

Lit de marbre. Un lit de marbre blanc occupe le centre de la pièce. Les colonnes qui ornent ses coins ont été taillées afin de ressembler à des guerriers nains au garde-à-vous.

Duergar morte. Au pied du lit se trouve un coffre de pierre dont le couvercle est ouvert. Les jambes d'une duergar morte dépassent du coffre. Son pic de guerre se trouve au sol, à ses pieds.

La duergar a ouvert le coffre sans remarquer le piège qui le protégeait et a été victime de fléchettes actionnées par des ressorts. Ses compagnons ont récolté avec soins ce qui se trouvait dans le coffre et ont abandonné son corps criblé de fléchettes en l'état.

Les conséquences

Si les duergars continuent de piller cette strate, il y a des chances pour qu'ils trouvent le tombeau perdu du roi Melair et le dépouillent de ses trésors avant de repartir dans l'Underdark chargés de ceux-ci.

Si les démons emprisonnés dans la zone 29 sont relâchés, ils deviennent la menace dominante de cette strate et entreprennent de chasser sauvagement et détruire tous les potentiels chasseurs de trésors.

Strate 7 : Le château de Maddgoth



Le château de Maddgoth a été conçu pour quatre personnages de niveau 9, qui devraient y amasser assez de PX pour atteindre le niveau 10. Les personnages peuvent forger de fragiles alliances avec plusieurs monstres qui se trouvent dans cette strate. Récompensez-les alors de la même quantité de PX que s'ils avaient vaincu ces monstres en combat.

Cette strate tient son nom d'une forteresse miniature à l'échelle 1/12 qui se trouve dans l'une de ses cavernes. Ce château est la demeure de Maddgoth, un tueur en série qui y attire des magiciens afin de les assassiner avant de récupérer leur focaliseur arcanique et leur grimoire comme trophées. Maddgoth ne se trouve pas dans cette strate quand les aventuriers y pénètrent, mais il n'est pas exclu qu'il arrive plus tard (voir « Les conséquences », page 108). Les créatures qui s'approchent du château de Maddgoth sont presque toutes réduites à 1/12e de leur taille normale et peuvent ainsi y déambuler. Cependant, sans savoir si cela est voulu ou non, les aventuriers qui explorent le château ne tarderont pas à se rendre compte que cette magie réductrice n'affecte pas toutes les créatures.

Le premier château de Maddgoth

Undermountain : Maddgoth's Castle a été écrit par Steven E. Schend et publié en 1996. Il s'agissait du second module d'une série de trois, sorti dans le cadre de la brève série d'aventures « Dungeon Crawl » conçue pour la seconde édition de D&D. *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément* reprend certaines idées de cette précédente aventure et présente une version alternative du château de Maddgoth, qui a été adaptée pour fonctionner avec la cinquième édition et s'intégrer dans la continuité de cet ouvrage.

Qui réside là ?

Maddgoth va et vient à Undermountain grâce à un *anneau cornu* similaire à celui d'Halaster Blackcloak. En son absence, un homoncule veille sur son château. Un dragon féerique a également découvert le château et a décidé d'en faire son antre. Pour atteindre le château, les aventuriers doivent traverser des cavernes occupées par une famille de géants des pierres à la mémoire courte.

Les géants des pierres

Il y a dix ans, Halaster a attiré par la ruse une famille de géants des pierres jusqu'à Undermountain puis a effacé la majeure partie de leur mémoire. Les géants savent qui ils sont, mais leurs souvenirs ne remontent pas au-delà de 8 dernières heures, tout ce qui s'est passé auparavant se perd dans les brumes confuses de l'oubli. Tous leurs souvenirs concernant la surface et ses habitants ont depuis longtemps été effacés.

Ces géants des pierres sont irritables et égocentriques, mais ils ne sont pas pour autant mal intentionnés. Ils considèrent les intrus humanoïdes comme des vermines, rien de plus, et toute tentative de communication de la part de ces derniers reste généralement lettre morte. Ils ne connaissent pas l'existence du château miniature qui se trouve au cœur de leur domaine, car celui-ci flotte au milieu d'une grande caverne, hors de portée de leur vision dans le noir.

Les géants sont tourmentés par le dragon féerique qui niche dans le château de Maddgoth. Celui-ci en émerge en effet sous forme invisible et utilise des sorts d'illusions pour fermer des passages, créer de faux tunnels et modifier temporairement les cavernes occupées par les géants. Les farces du dragon ne font qu'accroître l'irritabilité des géants des pierres et, n'ayant jamais aperçu le responsable,

ils soupçonnent les aventuriers d'en être à l'origine. Afin de gagner la confiance des géants, les personnages doivent trouver qui est à l'origine des farces et y mettre un terme. Cela étant, même s'ils réussissent, ils n'y gagneront qu'un répit de courte durée car la mémoire des géants continue d'être érodée par la magie d'Halaster.

Les géants les plus âgés, Gravillok et Spéléosa, forment un couple. Ils ont quatre enfants adultes : deux fils (Qurrok et Rhodos) et deux filles (Obsidia et Xorta).

Otto le dragon féerique

Un dragon féerique violet appelé Otto a été attiré dans ces cavernes par la magie qui y a été tissée par Halaster. Otto a découvert le château de Maddgoth et a décidé d'y emménager. Le dragon féerique n'est pas affecté par la magie réductrice du château et s'y est installé confortablement. Il se nourrit de chauves-souris et d'autres vermines qui se trouvent dans les cavernes environnantes.

Quand il s'ennuie, le dragon féerique se glisse, invisible, hors du château puis il utilise ses sorts pour apporter des modifications illusoires aux cavernes des géants des pierres et s'amuse de leur confusion. Les géants n'ont aucune idée de la cause de ces troubles magiques.

Le dragon féerique aimerait se débarrasser de l'homoncule de Maddgoth, qui lui rappelle trop bien qu'il n'est pas le véritable propriétaire des lieux. Otto a vaincu l'homoncule en combat physique plus d'une fois, mais la créature s'acharne à revenir. Le dragon en a conclu que le seul moyen de s'en débarrasser pour de bon serait de forcer l'homoncule à quitter le château et de l'enfermer quelque part. Si les personnages font cela pour lui, Otto les autorise à utiliser le château pour se reposer et se détendre, tant qu'ils n'abusent pas de son hospitalité ou n'en profitent pas pour piller les lieux.

Statistiques modifiées

Tant qu'il se trouve dans l'enceinte du château, le dragon mesure 4,60 mètres par rapport à son environnement, car sa taille n'est pas modifiée par la magie réductrice du château. Son indice de dangerosité est de 3 (700 PX) et il bénéficie des changements de statistiques suivants :

- Otto est de Grande taille et a 104 (16d10 + 16) points de vie.
- Il possède une Force de 18 (+4), et son attaque de morsure inflige 11 (2d6 + 4) dégâts perforants s'il touche sa cible.

S'il est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins, Otto devient invisible et s'enfuit. Il tente de trouver une cachette dans le château, mais n'hésite pas à quitter la demeure s'il le doit. Hors du château, Otto possède la taille et les statistiques d'un **dragon féerique** violet normal. Quand la taille relative d'Otto se réduit, il perd tous ses points de vie dépassant son nouveau maximum de points de vie. Quand la taille relative d'Otto s'agrandit, tous les dégâts qu'il a subis sont conservés et soustraits à son nouveau maximum de points de vie.

L'homoncule de Maddgoth

L'homoncule de Maddgoth attend le retour de son maître. Dans la mesure où il est toujours vivant, il est raisonnable de penser que Maddgoth l'est également mais, leur lien télépathique ayant été coupé, ils ne sont probablement pas sur le même plan d'existence. Il n'est par contre pas possible de savoir si Maddgoth a décidé de cette séparation de son plein gré. Il est en effet tout à fait possible que le magicien soit séquestré dans un demi-plan, emprisonné dans un *miroir d'emprisonnement*, ou en train de visiter les Abysses.

L'homoncule se sent seul et il a hâte de retrouver son maître. Il a également envie de débarrasser le château de Maddgoth du dragon féerique qui s'y est installé. Les personnages peuvent impressionner l'homoncule et gagner sa confiance s'ils tuent le dragon féerique ou lui font assez peur pour le faire fuir pour de bon. Par ordre de son maître, l'homoncule ne peut pas quitter le château. S'il subit des dégâts qui le détruiraient dans des conditions normales, il se reforme dans l'étude de Maddgoth (dans son antre, zone 25a). Seule la mort du magicien peut détruire l'homoncule pour de bon.

Statistiques modifiées

Dans le château, l'homoncule mesure 4,60 mètres par rapport à son environnement, car sa taille n'est pas modifiée par la magie réductrice du château. Son indice de dangerosité est de 2 (450 PX) et il bénéficie des changements de statistiques suivants :

- L'homoncule est de Grande taille et a 55 (10d10) points de vie.
- Il possède une Force de 15 (+2), et son attaque de morsure inflige 9 (2d6 + 2) dégâts perforants s'il touche sa cible.
- Il comprend l'abyssal, le commun, le draconique et le gnome, mais ne peut pas parler.

Si l'homoncule est emmené de force hors du château, il redevient de Très Petite taille relativement à son environnement et ses statistiques redeviennent celles d'un **homoncule** normal. Quand la taille relative de la créature se réduit, il perd tous ses points de vie dépassant son nouveau maximum de points de vie. Quand sa taille relative s'agrandit, tous les dégâts qu'il a subis sont conservés et soustraits à son nouveau maximum de points de vie.

Les cavernes

Les tunnels qui connectent cette strate d'Undermountain aux strates supérieures et inférieures ont été creusés par des mastodontes des ombres. Les géants des pierres n'apprécient pas les dégâts causés par ces créatures et font leur possible pour les faire fuir.

En l'absence d'indications contraires, toutes les pièces de ce niveau sont grossièrement taillées dans la roche (elles ne se sont pas formées naturellement) et leur plafond se situe à 9 mètres de haut. Les plus grands passages sont pour leur part hauts de 6 mètres, une taille adaptée aux géants de 5,40 mètres qui vivent ici. Les passages plus étroits font 1,50 mètre de large pour 2,40 mètres de haut et sont trop petits pour que les géants les empruntent. Les cavernes et les tunnels ne sont pas éclairés, car les géants possèdent la vision dans le noir.

1. Les carapaces des mastodontes

Les mastodontes des ombres aiment se réunir ici et le sol de cette caverne est couvert des exuvies rejetées lors de leurs mues.

2. La caverne vide

Les géants des pierres visitent rarement cette caverne qui ne contient rien d'intéressant.

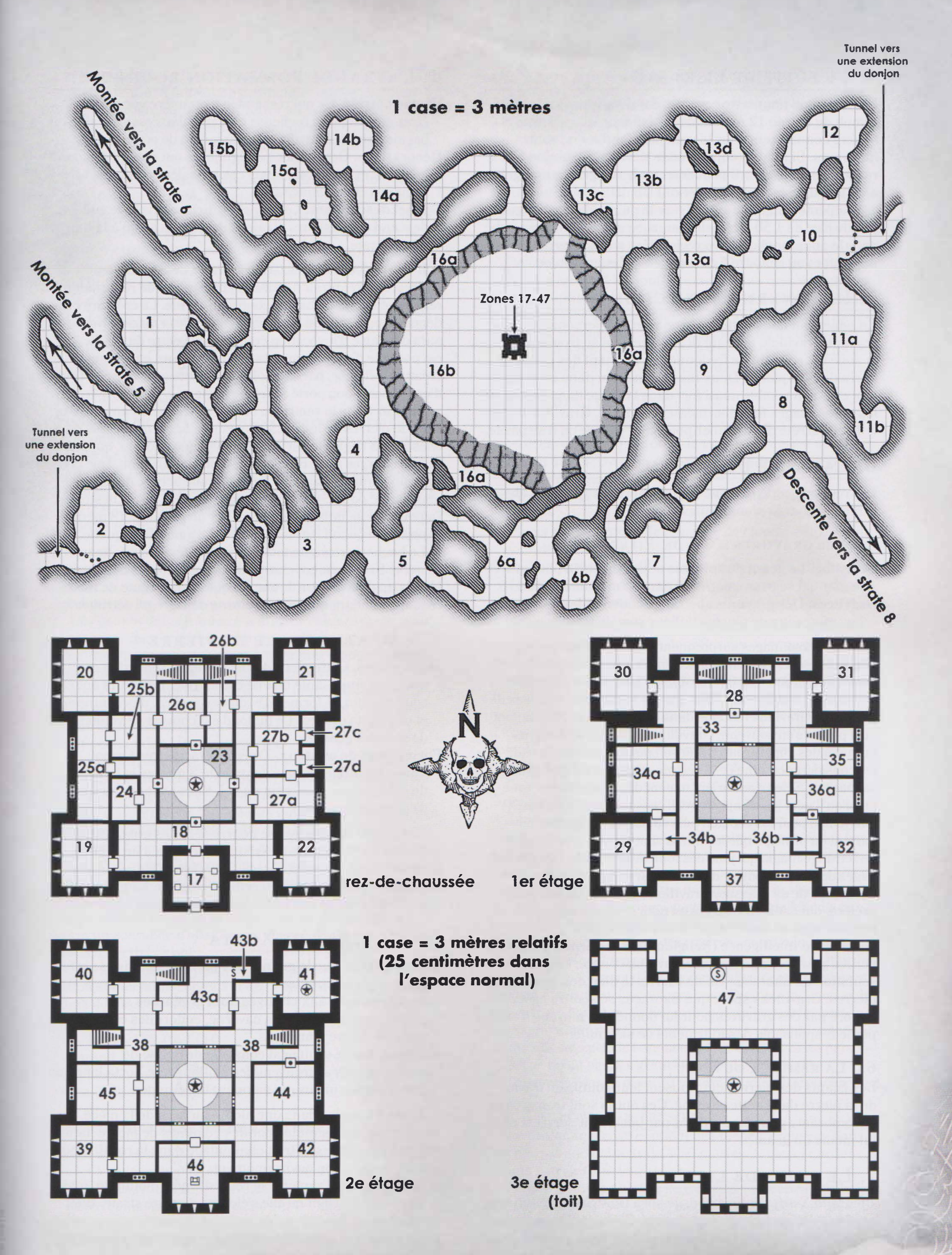
3. Le trône de pierre

Trône. Au sud, une grande excroissance de roche dentelée a été taillée afin de former un trône adapté à un géant. Des cristaux de quartz bleu émergent de la roche.

Avertissement. Un grand X a été creusé dans le sol du passage menant à la zone 4.

Le trésor

Soixante morceaux de quartz bleu peuvent être détachés du trône. Chaque morceau vaut 10 po.



Carte 7 : Le château de Maddgoth

4. Le puits de lise

Les géants évitent cette caverne, car il s'y trouve un puits rempli de lise de 12 mètres de profondeur, que les aventuriers connaissent sous le nom plus familier de sables mouvants. Si un personnage teste le sol ou l'examine à la recherche de pièges, il peut détecter le danger naturel grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Les personnages peuvent éviter le puits s'ils ne s'éloignent pas de plus de 1,50 mètre des murs. Si un personnage tombe dans le puits, appliquez les règles liées aux sables mouvants présentées au chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*.

5. La caverne aux échos

En pénétrant dans cette caverne vide, les personnages entendent Gravillok, le géant des pierres qui se trouve dans la zone 6a, en train de fredonner en donnant des coups de burin dans la pierre. Deux tunnels mènent dans cette direction et le son semble aussi fort dans l'un que dans l'autre. Si les personnages font énormément de bruit, Gravillok les entend et s'arrête de travailler pour aller voir ce qu'il se passe.

6. La salle de travail

Les murs de cette caverne sont couverts de gravures abstraites et pour la plupart inachevées.

6a. Les gravures d'Os-de-Pierre

Gravillok. Le **géant des pierres** utilise un burin pour graver le mur qui se trouve entre les tunnels menant à la zone 5.
Gravures. Des gravures abstraites couvrent les murs et des morceaux de pierres taillées sont éparpillés au sol.

Si les personnages surprennent le géant ou font preuve d'hostilité envers lui, Gravillok s'enfuit en direction de la zone 13 en criant à sa famille dans la langue des géants : « Invasion ! Aux armes ! Nous sommes attaqués ! » La voix de stentor de Gravillok résonne dans toute la strate. Pour autant qu'il puisse s'en souvenir, Gravillok n'a jamais vu de petits humanoïdes auparavant. Il suit son instinct, qui lui dicte de les considérer comme de la vermine et de les écraser avec sa massue. Si les aventuriers tentent de communiquer avec lui et qu'il peut les comprendre, il cesse ses attaques assez longtemps pour les écouter, puis choisit de les ignorer en partant du principe que les intrus sont sûrement à l'origine de l'étrange magie qui joue des tours à sa famille. Les personnages devront redoubler d'efforts pour le faire changer d'avis.

En plus de sa massue, Gravillok porte sur lui son burin préféré, qui est bien trop grand pour être utilisé par des personnages de taille Moyenne ou inférieure.

Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet d'identifier les gravures murales de Gravillok comme une représentation de Skoraeus Os-de-Pierre, le dieu des géants des pierres. Gravillok espère que Skoraeus se sentira assez honoré par ces gravures pour lui donner les moyens d'attraper le responsable des tourments de sa famille.

6b. La remise à outils

Les géants des pierres entreposent leurs outils de travail de la pierre dans cette caverne. Ces outils sont trop gros et encombrants pour être utilisés par quelqu'un qui n'est pas lui-même un géant.

7. Le puits de lise

Un grand X a été creusé dans le sol à l'endroit où le tunnel nord-est débouche sur cette caverne (il s'agit d'un avertissement). Cette caverne contient un puits de lise, comme celui de la zone 4.

8. L'étrange formation rocheuse

Basilic pétrifié. Ce qui ressemble à première vue à une étrange formation rocheuse tout en épines est en réalité un basilic qui a été pétrifié au beau milieu de cette caverne.
Décorations. Des spirales irrégulières ont été taillées dans les murs et le plafond, mais ces grossières œuvres d'art n'ont pas été terminées.
Tunnel descendant. Le tunnel se dirigeant vers le sud-est descend de plusieurs dizaines de mètres jusqu'à la huitième strate.

Il y a plusieurs siècles, avant l'arrivée des géants des pierres, un aventurier a utilisé un miroir afin de retourner le regard pétrifiant du basilic contre lui-même. La créature orne depuis la caverne. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'invocation émanant du ventre du basilic. Il est possible d'accéder au trésor qui s'y trouve en brisant la créature pétrifiée, par exemple en lui trouant le ventre à l'aide d'un robuste coup porté avec une arme.

Trésor. Dans le ventre du basilic se trouve un anneau d'or serti de pierres de lune (250 po) et une *baguette du chef d'orchestre*. La baguette est un objet magique courant, qui possède 3 charges et ne requiert pas d'harmonisation. Une créature qui manie la baguette peut, par une action, dépenser une charge pour créer une musique digne d'un orchestre en l'agitant. Cette musique s'entend sur un rayon de 18 mètres et prend fin quand l'utilisateur cesse d'agiter la baguette.

La baguette regagne toutes ses charges quotidiennement, à l'aube. Si la dernière charge de la baguette est dépensée, lancez un d20. Sur un 1, une unique et triste note de tuba résonne pendant que la baguette se désagrège, détruite.

9. La cathédrale de pierre

Décorations. Cette pièce donne la même sensation de grandeur imposante qu'une cathédrale. Les murs ont été sculptés afin de former d'exquises arches, des contreforts et des effets drapés. Le plafond est couvert de volutes et de spirales géantes.
Formations de cristaux. Trois spectaculaires formations cristallines larges de près de 3 mètres et hautes de 4,50 mètres émergent du sol. Elles sont entourées d'éclats de cristaux.

Les géants des pierres se nourrissent des cristaux qui poussent ici. Cinq kilos de cristal équivalent à un repas équilibré pour un géant. Grâce à la magie d'Halaster, les formations repoussent à un rythme régulier. La plupart des humanoïdes ne les considéreraient pas comme comestibles.

10. La flûte de Xorta

Xorta. C'est ici que la **géante des pierres** solitaire se réfugie, loin de sa famille.
Chauves-souris. Dix **chauves-souris géantes** sont suspendues au plafond de la caverne, endormies et les ailes repliées contre leur corps.
Rochers. Sur le sol inégal constellé de guano de chauve-souris se trouvent des cailloux que Xorta lance en direction des intrus qui viennent la déranger.

Xorta est assise dans une alcôve au nord de la pièce, partiellement dissimulée par des colonnes de pierre naturelles. Elle utilise son trait camouflage dans la rocaille pour se fondre dans son environnement.

Xorta a envie d'explorer le reste d'Undermountain, mais ses parents refusent qu'elle s'éloigne de cette strate. Bien qu'elle soit consciente qu'ils ne la laisseront jamais partir, elle n'a pas le courage de les défier. Elle possède une flûte de pierre longue de 1,20 mètre dont elle aime jouer ici,

car l'acoustique de la pièce est favorable. Elle ne maîtrise pas encore tout à fait son instrument et oublie régulièrement les progrès qu'elle fait. Xorta ne se rappelle pas qui a taillé cette flûte (elle-même) ou comment elle est devenue magique, mais elle sait que les chauves-souris géantes en apprécient le son.

Si Xorta est attaquée, elle utilise une action pour jouer des trilles sur sa flûte. Les chauves-souris se décrochent alors du plafond et attaquent ses ennemis jusqu'à ce qu'elle joue de nouveau de la flûte pour les rappeler. La flûte de pierre est trop grande pour que des créatures de taille Moyenne ou inférieure puissent en jouer et seule Xorta peut utiliser ses pouvoirs magiques.

11. La caverne débarras

Une puanteur de mort règne dans ces cavernes et les géants s'y rendent rarement.

11a. Les visages d'Halaster

Visages de pierre. Les murs sont couverts de représentations du visage d'Halaster. Chaque visage exprime quelque chose de différent.

Cadavres. Des dizaines de corps humanoïdes à divers stades de décomposition ainsi que quelques-uns réduits à l'état d'ossements putréfiés ont été empilés avec soin contre les murs, comme s'il s'agissait de bûches.

Les géants des pierres ont rencontré Halaster à plusieurs reprises au cours des années et gravé son visage après ces rencontres. Si leurs souvenirs du magicien sont éphémères, les visages gravés ici perdurent.

Les géants ont commencé à utiliser cette caverne pour entreposer les corps des créatures qu'ils sont obligés de tuer. Avec le retour en force des duergars et des drows à Undermountain, sans parler de l'agressivité croissante des brutaciens de la huitième strate, les intrus sont devenus monnaie courante. Les géants ne conservent cependant aucun souvenir de ces altercations et ils n'ont que faire de l'équipement des créatures mortes.

Les cadavres qui se trouvent ici sont ceux d'un drow, deux quaggoths, cinq troglodytes, sept hobgobelins, trois duergars, six torves et deux humains (deux membres d'un groupe d'aventuriers). Les géants ont jeté les armes de ces créatures dans un proche puits de lise (zone 11b).

Trésor. Le cadavre du drow est vêtu d'une cuirasse noire ornée d'un motif d'araignée en platine. Cette *cuirasse +1* de facture drow perd son bonus d'altération si elle est exposée à la lumière du soleil pendant 1 heure ou plus. Un examen approfondi du corps du drow permet de découvrir qu'il porte un scarabée d'obsidienne décoré de l'insigne de la maison Freth (25 po).

L'un des humains morts possède un paquetage d'exploration souterraine contenant de la nourriture avariée et à court de torches. L'autre possède des outils de voleur.

11b. Le puits de lise

Un grand X a été creusé dans le sol de l'étroit tunnel menant à cette caverne (il s'agit d'un avertissement). Cette caverne contient un puits de lise, comme celui de la zone 4.

12. La mousse comestible

Évent d'air chaud. Une ouverture naturelle dans le sol permet à cette caverne d'être constamment chaude et humide.

Mousse. Les murs sont couverts d'un épais tapis de mousse dorée comestible que les géants et les humanoïdes trouvent nutritive et de bon goût. La mousse bénéficie de la magie d'Halaster qui stimule sa croissance et il est ainsi possible d'en détacher des plaques entières du mur.

13. L'habitat des géants

Cet ensemble de cavernes hautes de 9 mètres sert de logis à la famille de géants des pierres.

13a. Obsidia et Rhodos

Deux **géants des pierres** appelés Obsidia et Rhodos ont reçu pour instruction de décorer le plafond de cette caverne vide de gravures abstraites. Afin de l'atteindre, Obsidia doit se tenir sur les larges épaules de son frère. Elle utilise un burin pour aplanir les portions qui ne sont pas assez lisses.

De tous les géants qui se trouvent ici, Obsidia et Rhodos sont ceux qui sont les moins attachés aux traditions et les plus susceptibles de tolérer les petites personnes. Si les aventuriers les soudoient en leur remettant pour au moins 500 po de métaux précieux, de gemmes ou d'objets d'art, ils arrivent à les convaincre de les laisser passer ou de les escorter jusqu'au tunnel donnant accès à la huitième strate.

13b. La demeure des géants

Gravures et cailloux. Les murs et le plafond en dôme de cette caverne sont décorés de gravures représentant des géants des pierres. Au pied de chaque gravure se trouve un tas de cailloux.

Spéléosa. Si personne ne la dérange, la **géante des pierres** Spéléosa est assise au milieu de la caverne et se sert d'un morceau de fourrure de chauve-souris pour polir des pierres d'ambre.

Otto. Peu après l'arrivée des personnages, Otto le **dragon féerique** pénètre à son tour dans la caverne, bien décidé à semer la zizanie.

Si Spéléosa détecte les intrus dans sa demeure, elle attrape des cailloux sur l'une des piles qui se trouvent dans la pièce et crie à Obsidia et Rhodos (voir la zone 13a) de faire de même, avant d'entreprendre de détruire les envahisseurs. Tant qu'elle est en train de leur jeter des cailloux, les aventuriers auront du mal à faire appel à la raison de Spéléosa et il n'est pas possible de la soudoyer. Si au moins l'un de ses enfants se trouve en danger, Spéléosa se calme et tente de parlementer pour assurer la sécurité de sa progéniture.

Pendant que les personnages sont occupés avec Spéléosa, le dragon féerique invisible vole dans la caverne et devient visible le temps de lancer le sort *terrain hallucinatoire*. Il utilise ensuite une action bonus pour redevenir invisible. Si des personnages ont une valeur de Sagesse (Perception) passive de 17 ou plus, ils aperçoivent le petit dragon pendant une fraction de seconde avant qu'il redevienne invisible. Otto profite des tours suivants pour retourner en volant au château de Maddgoth.
Le sort lancé par Otto remplace les zones 10, 12 et 13 par une forêt verdoyante. Les murs des cavernes sont toujours présents, mais ils sont masqués par l'illusion. Tous les géants des pierres qui se trouvent dans les zones affectées se retrouvent soudain dans un environnement complètement inconnu et ils se mettent à paniquer. Ils accusent naturellement les personnages, qui n'arriveront pas à les convaincre de leur innocence, même s'ils dissipent le sort lancé par le dragon. Si les personnages ne fuient pas, les géants terrifiés les attaquent.

Trésor. Spéléosa a réuni 30 pierres d'ambre (100 po chacune).

13c. L'alcôve aux trésors

Cette profonde alcôve contient des niches, creusées dans ses murs à une hauteur de 4,50 mètres. C'est ici que les géants entreposent leur trésor.

Trésor. Dans les niches se trouvent un tonneau de bois contenant 20 litres de goudron, un masque de troll en albâtre dont le nez est brisé (25 po), un sac en strass contenant 250 po, et une statue de pierre d'Halaster à l'échelle, qui pèse 400 kilos et est peinte en bleu.

La statue d'Halaster possède une *gemme élémentaire* (air) en guise de cœur. Il est possible de la récupérer en brisant ou en désintégrant la statue. Un personnage peut, par une action, tenter un test de Force (Athlétisme) DD 12 pour faire tomber la statue de son support. La chute suffit à la briser.

13d. La grotte du repos

Les géants des pierres se rendent ici quand ils sont fatigués. La grotte est dénuée de meubles et d'autres objets ostentatoires.

14. L'antre des ours des cavernes

Ces cavernes sentent la bête, ce qui n'est pas surprenant dans la mesure ou c'est ici que logent les ours des cavernes de Qurrok.

14a. Les ours des cavernes adultes

Deux ours des cavernes adultes (utilisez les statistiques d'un **ours polaire**) se reposent ici. Ce couple attaque tout inconnu qui pénètre dans la caverne et défend ses petits dans la zone 14b. Le sol est couvert d'os rongés.

14b. Les jeunes ours des cavernes

Deux jeunes ours des cavernes (utilisez les statistiques d'un **ours noir**) dorment et jouent ici. Qurrok a évidé plusieurs grands rochers que les animaux peuvent traverser en courant ou sur lesquels ils peuvent grimper.

15. Le repaire de Qurrok

Les géants des pierres ont arrêté de sculpter ces cavernes quand ils ont découvert du grès meuble derrière la roche plus solide. Qurrok en fait son espace privé.

15a. La caverne inachevée

Des colonnes de pierre naturelles soutiennent le plafond de cette caverne, dont les murs sont décorés de représentations inachevées de géants des pierres efflanqués en train de lancer des rochers. La caverne est sinon vide.

15b. Le gymnase

Les murs de cette caverne sont dépourvus de gravures. Dans la section nord de cette pièce, des haltères et des pierres circulaires et perforées sont empilés au sol. Qurrok (voir la zone 16a) vient ici faire de l'exercice. Il utilise les haltères et les pierres comme poids.

16. La caverne centrale

Cette caverne sphérique de 54 mètres de diamètre a un plafond en dôme et un sol en forme de cuvette. La pièce est entourée de corniches de pierre (zone 16a) sur presque toute sa circonférence. Toute créature qui tombe d'une des corniches dévale les murs de pierre pentus pour atterrir au fond de la caverne (zone 16b), qui est couvert de cailloux, d'ossements et des cadavres de deux mastodontes des ombres.

Au centre de la caverne se dresse un grand fuseau de mithral haut de 24 mètres. Le château de Maddgoth flotte trois mètres au-dessus de son sommet. Le château de pierre se trouve à plus de 18 mètres des bords de la pièce et se trouve ainsi hors de portée de la vision dans le noir de certaines créatures. C'est pour cette raison que les géants des pierres ne l'ont jamais remarqué.

Le château semble assez petit pour tenir dans un cube de 6 mètres d'arête. Il flotte au cœur d'une sphère invisible de 12 mètres de rayon créée par de la magie de transmutation et qui réduit toutes les créatures et objets qui y pénètrent à 1/12e de leur taille normale. Ainsi, un individu mesurant 1,80 mètre se trouve réduit à une taille de 15 centimètres. Les personnages qui pénètrent dans la sphère se rendent compte qu'il se passe quelque chose en voyant le château de Maddgoth grandir brusquement devant eux.

Une créature ou un objet réduit reprend sa taille normale en quittant la sphère, qui est générée par le fuseau de mithral. Aucun jet de sauvegarde ne permet de résister à cet effet de réduction et il ne faudrait pas moins d'une intervention divine pour dissiper la magie qui imprègne le fuseau. Le fuseau est immunisé aux dégâts et génère un champ de magie répulsive qui empêche les créatures de s'approcher à plus de 1,50 mètre.

Quand Halaster l'a créé, il a exempté certaines créatures et certains objets de son effet de réduction. Le fuseau et l'homoncule de Maddgoth ne sont ainsi pas affectés. Les dragons féeriques sont également immunisés à cet effet et il est possible que certaines créatures ou certains objets le soient également si telle a été la volonté du Mage dément.

16a. Les corniches

Ces corniches se trouvent à 27 mètres au-dessus du sol de la caverne. Il est possible de les emprunter en toute sécurité.

16b. Le sol de la caverne

Qurrok. Si personne n'a sonné l'alarme, Qurrok le **géant des pierres** est en train d'examiner le sol de la caverne à la recherche de cailloux intéressants et de dépôts de pierres précieuses.

Cadavres. Au milieu des minéraux qui recouvrent le sol se trouvent les corps en décomposition de deux mastodontes des ombres tués par Qurrok dans les cavernes situées plus à l'ouest.

Qurrok attache une grande importance à son physique et il a donc modelé son corps pour atteindre la perfection. Son entraînement physique intense lui confère un avantage à tous les tests et jets de sauvegarde de Force.

À chaque fois qu'il perd la mémoire, Qurrok oublie ses précédentes excursions au fond de cette caverne. Il descend donc jusqu'au sol de celle-ci, redécouvre le fuseau de mithral et tente de l'escalader pour voir ce qui se trouve au sommet. Le champ répulsif l'en empêche et, frustré et découragé, il se met alors à examiner le sol de la caverne à la recherche de trésors.

Si l'alerte est donnée dans les cavernes qui entourent cette zone, Qurrok grimpe sur la corniche la plus proche de l'agitation. Si cela le rapproche de la caverne où se trouvent ses ours de compagnie (zone 14), il les appelle à ses côtés en poussant un rugissement ursin.

Qurrok aime les défis physiques. Il n'a pas peur de se battre et ne s'enfuit jamais, sauf si Spéléosa, sa mère, le lui ordonne.

Tomber du château de Maddgoth

Si une créature réduite à 1/12e de sa taille normale tombe du château de Maddgoth, elle parcourt une distance relative de 180 mètres avant d'atteindre le sol. L'effet réducteur qui entoure le château la fait en effet chuter de 12 mètres relatifs par mètre réellement parcouru. Ainsi, la créature aura l'impression de tomber de plus de cent mètres avant de soudain devenir douze fois plus grande pour parcourir les derniers 12 mètres avant l'impact. L'effet réducteur augmentant ainsi la distance relative entre la créature et le sol de la caverne, une chute depuis n'importe quel endroit du château inflige 20d6 dégâts contondants à l'impact.

Le château

Halaster a construit ce château comme une résidence temporaire pour ses invités, puis l'a abandonné après avoir décidé qu'il ne voulait pas de compagnie. Pour l'instant, il n'a pas défié Maddgoth pour s'être approprié les lieux. On ignore même si les deux magiciens se sont déjà rencontrés.

Les personnages qui approchent du château peuvent l'examiner afin de déterminer ses accès. L'entrée principale est une porte à la base de la tour sud (zone 17). Le château possède également une cour intérieure ouverte (zone 23) sur laquelle s'ouvrent des portes donnant accès au premier niveau. Le dragon féerique préfère emprunter une trappe secrète située sur le toit du château (zone 47). En outre, les tours qui forment les coins du château sont dotées de meurtrières par lesquelles un personnage de Petite taille peut se faufiler et la structure centrale est percée de fenêtres fermées par des barreaux de cristal aussi résistants que de l'acier et espacés de 15 centimètres chacun.

Le château de Maddgoth est pour le moment sous le contrôle du dragon féerique Otto, dont le droit de propriété se base sur le postulat suivant : « Je l'ai trouvé, c'est donc à moi et vous ne pouvez pas l'avoir ». Le château est un magnifique bâtiment. Ses murs, sols et plafonds de 6 mètres sont tous en pierre grise qui ne peut pas être endommagée ou modifiée magiquement, sauf à l'aide du sort *souhait*. Les murs intérieurs sont décorés de blocs de verre coloré enchâssés. Quand les personnages pénètrent dans le château, ces blocs sont éteints. Cependant, s'ils tirent un levier qui se trouve dans la zone 37, chaque bloc s'illumine d'une lumière vive colorée identique à celle créée par un sort de *flamme éternelle*. La magie de Maddgoth permet de conserver la température intérieure à 20°C. Cela dit, les personnages peuvent couper ce chauffage central en tirant un autre levier dans la zone 37.

Les portes extérieures sont en pierre avec des gonds d'adamantium et, comme les murs du château, elles sont immunisées contre les dégâts. Les portes intérieures ressemblent à des fenêtres décorées de vitraux qui pivotent sur des gonds de fer. Il s'agit en fait de panneaux de verre coloré sertis dans des cadres de fer. Les poignées des portes sont également en fer. Il est possible de forcer une porte intérieure verrouillée grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 15. La serrure peut aussi être crochetée à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15. Si les panneaux de verre sont brisés, l'ouverture créée est assez large pour qu'une créature puisse s'y glisser.

Les personnages qui se trouvent à proximité du château ou à l'intérieur de celui-ci sont réduits, ainsi que leur équipement, à 1/12e de leur taille. Presque tout ce qu'ils rencontrent dans le château est réduit de manière comparable, ce qui donne à leur environnement un aspect normal. L'homoncule de Maddgoth et Otto, le dragon féerique, sont deux exceptions notables à cette règle. Vous devez utiliser leurs statistiques modifiées pour toutes les rencontres qui se déroulent dans le château.

17. L'entrée principale

Aucun perron ou surface solide ne se trouve devant ce moyen d'accès au château. Une grossière pancarte de bois a été accrochée à la porte. Elle indique, en draconique : « le château d'Otto ». La porte extérieure n'est pas verrouillée, mais son ouverture déclenche un sort permanent d'*alarme* qui résonne dans les zones 18, 28 et 38. Cette alarme avertit le dragon féerique et l'homoncule de Maddgoth de l'arrivée de visiteurs, mais ni l'un ni l'autre ne font quoi que ce soit pour les accueillir.

La salle contient les éléments suivants :

Piédestaux. Quatre piédestaux de marbre se trouvent dans cette pièce, deux contre le mur ouest et deux contre le mur est. Sur chacun se trouve une flasque bouchée en verre vert opaque.

Serviteurs. Quatre **serviteurs invisibles vivants** (voir l'annexe A) font la poussière des piédestaux à l'aide de plumeaux en plumes de cockatrices.

Les flasques vertes

Si une flasque est débouchée, elle relâche un nuage de gaz empoisonné appelé de l'essence éthérée. Le gaz emplit une sphère de 3 mètres de rayon pendant quelques secondes avant de se dissiper. Toute créature qui se trouve dans le nuage quand il se forme doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être empoisonnée pendant 8 heures. Les créatures empoisonnées ainsi perdent conscience, mais elles se réveillent si elles subissent des dégâts ou si une autre créature les secoue pour les réveiller.

Les serviteurs invisibles vivants.

Attaquer un serviteur, s'emparer de son plumeau ou toucher à quelque chose qui se trouve dans la pièce déclenche un combat. Lors de leur premier tour après le jet d'initiative, les serviteurs invisibles vivants renversent les flasques vertes de leurs piédestaux et celles-ci se brisent au sol, relâchant leur gaz empoisonné (contre lequel les serviteurs invisibles sont immunisés). Les serviteurs n'ont pas d'armes, mais ils peuvent se saisir des armes lâchées par les créatures que le gaz a rendues inconscientes.

Les serviteurs invisibles vivants sont liés à cette pièce et ne peuvent pas la quitter de leur plein gré.

Les jeux d'Otto

Otto le dragon féerique passe la majorité de son temps à se promener dans les couloirs du château (zones 18, 28 et 38) et va régulièrement faire la sieste dans la zone 43a. Quand il est ainsi éveillé, le dragon féerique préfère rester invisible et aime jouer des tours à ses invités.

Son tour favori consiste à se glisser discrètement derrière l'un d'eux avant de l'engloutir dans un nuage de gaz euphorisant, puis de s'enfuir discrètement. Son second tour favori consiste à lancer *main du mage* et utiliser cet appendice magique pour taper sur l'épaule de créatures. À chaque fois qu'il fait un tel tour, le dragon féerique a 25 % de chances de trahir son emplacement en laissant échapper un pouffement de rire ou un ricanement. Il doit alors changer de position lors de son tour suivant pour éviter de se faire attraper.

S'il lance un sort qui demande de la concentration, le dragon féerique redevient visible, après quoi il peut se déplacer, lancer un sort qui ne demande pas de concentration (comme *couleurs dansantes* ou *terrain hallucinatoire*) et utiliser son action bonus pour redevenir invisible. Otto est prudent quand il doit lancer des sorts qui demandent de la concentration car il ne peut pas se concentrer sur le sort tout en restant invisible. Il lance donc généralement *image miroir* avant de lancer un tel sort, et fait confiance à cette image pour le protéger pendant qu'il se concentre. Si Otto réussit à neutraliser un de ses invités, il lui retire ses armes et son équipement, puis passe l'heure suivante à les cacher dans le château.

Otto conserve un sort de *métamorphose* prêt pour le cas où il se trouve face à un adversaire véritablement dangereux. Il pourra alors le transformer en grenouille pendant qu'il s'enfuit.

Si les aventuriers se débarrassent de l'homoncule de Maddgoth, le dragon féerique se prend d'affection pour eux et leur propose de les payer 50 po en échange de chaque babiole qu'ils lui ramènent. Otto collectionne en effet les babioles et possède un trésor caché de monnaie sonnante et trébuchante (voir zone 43b).

18. Les couloirs de pierre

Il y a 50 % de chances que l'homoncule de Maddgoth soit en train d'arpenter ces couloirs. La dernière chose dont il a envie est de voir de nouveaux intrus envahir la demeure de son maître, il attaque donc ceux-ci. Quand il meurt, son corps fond et se reforme dans la zone 25.

19. Le débarras sud-ouest

Une toute petite pièce de cuivre a été logée dans le cadre de la porte. Un personnage peut la repérer grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 15. Otto place en effet des pièces dans les cadres des portes pour savoir où l'homoncule se rend. Quand quelqu'un ouvre la porte, la pièce tombe au sol en cliquetant doucement.

La pièce est remplie de bric-à-brac du sol au plafond. Il s'agit essentiellement d'objets sans aucune valeur, mais si les personnages passent 1 heure à examiner ce fatras, ils peuvent trouver pour 10 po d'équipement commun issu de la table de l'équipement d'aventurier du *Player's Handbook*.

20. Le débarras nord-ouest

Une pièce d'argent est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). La pièce est propre et vide, et représente un endroit sûr pour se reposer.

21. Le débarras nord-est

Une pièce d'or est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). Les murs de la pièce sont couverts de rayons de bibliothèque vides.

22. Le débarras sud-est

Une pièce d'électrum est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). La salle possède les caractéristiques suivantes :

Récipients. Des centaines de coffres et caisses vides de toutes sortes ont été empilés avec soin et forment des murs séparés par des allées.

Voûte. Derrière ces murs de coffres et de caisses, une voûte de pierre est enchâssée dans le mur nord. Une énigme est inscrite en commun sur le mur de la voûte.

Le portail-voûte menant à la strate 9

Cette arche est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). L'énigme suivante est inscrite en commun sur le mur : « Qu'est-ce qui apparaît une fois dans la minute, trois fois dans l'éternité et jamais dans la nuit ? » La réponse est la lettre « E ». Voici les règles de ce portail :

- Si quelqu'un répond correctement et à haute voix à la devinette alors qu'il se trouve à 9 mètres ou moins de la voûte, le portail s'ouvre pendant une minute.
- Les personnages doivent être de niveau 10 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 42 de la neuvième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

23. La cour

Statue. Au centre de cette cour ouverte, entourée de jardins de cristaux luisants et gros comme des galets, se trouve une statue de 2,70 mètres de haut représentant un magicien humain potelé. Il porte un heaume décoré d'ailettes en forme de lames et est en train de consulter un grimoire. La statue fait face au sud-ouest. Elle repose sur un piédestal sur lequel a été gravé le nom « MADDGOTH ».

Portes. Quatre chemins partent de la statue et se terminent chacun devant une porte de pierre verrouillée par magie (voir ci-dessous).

Fenêtres. Des fenêtres aux barreaux de cristal donnent sur la cour depuis les deux étages supérieurs.

Tirer le bon levier dans la zone 37 permet de déverrouiller toutes les portes donnant sur la cour. Un sort de *déblocage* ou une magie comparable peut également de déverrouiller une porte. À chaque fois qu'un tel sort est lancé dans la cour, une lame de force comme celle créée par le sort *épée de Mordenkainen* se matérialise près de la statue. Chaque épée agit à 17 lors du décompte d'initiative. Lors de son tour, l'épée s'envole jusqu'à un maximum de 6 mètres dans les airs en direction de la créature la plus proche, puis la cible avec une attaque de sort au corps à corps (+8 pour toucher) et lui inflige 3d10 dégâts de force sur une réussite. La durée de vie d'une épée est d'une minute ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée (DD 17). Elle peut poursuivre une créature hors de l'enceinte de la cour.

Les yeux de la statue trahissent une lueur de démence. Le casque coiffé par le magicien est une représentation du heaume magique de Maddgoth (qui se trouve dans la zone 25b). Comme le château, la statue ne peut pas être endommagée ou modifiée. Le sort *épée de Mordenkainen* est gravé sur la page visible du grimoire de pierre. Un magicien peut faire une empreinte du sort pour le copier dans son grimoire.

24. La salle d'aisance et de bain

Table de toilette. Contre le mur nord se trouve une table de toilette équipée d'un miroir, sur laquelle repose une panoplie de parfums, de peignes, de brosses et de houppes.

Pot de chambre. Contre le mur ouest se trouve une chaise raffinée sous laquelle se trouve un pot de chambre doré. Quatre minces ouvrages sont déposés sur une table à côté de la chaise (voir la section « Les livres » ci-dessous).

Baignoire. Une baignoire de marbre aux pieds griffus se trouve installée contre le mur sud. Des serviettes sont accrochées à des patères qui la surplombent.

Les livres

Un livre à la couverture de bois usée est un recueil d'anecdotes amusantes. Un autre semble être un journal intime. Sa couverture est en cuir de couleur bordeaux et décorée de fil d'or et ses pages sont parfumées. Il raconte les aventures amoureuses d'une noble morte depuis longtemps. Le troisième livre n'a plus de couverture. Il contient des traductions en elfique de phrases et idiomes courants en langue orque. Le dernier livre, dont la couverture est en cuir de stirge, contient des recettes de tartes. Ces livres n'ont aucune valeur.

Le trésor

Les personnages peuvent récupérer ici dix fioles de parfum (5 po chacune), un peigne d'argent serti d'une turquoise (25 po), une brosse assortie (25 po), et un pot de chambre en or (125 po).

25. L'étude de Maddgoth

Frustré par l'absence de son maître, l'homoncule surdimensionné de Maddgoth a ravagé ces pièces.

25a. L'antre de l'homoncule

Cette pièce était autrefois décorée d'armoires en bois exotique pleines à craquer de livres reliés en cuir. Elle a été dévastée. Le sol est couvert de débris qui atteignent

les chevilles et qui sont tout ce qui reste des meubles. L'homoncule (voir « L'homoncule de Maddgoth », page 96) se dresse au milieu du chaos (si les personnages l'ont déjà rencontré et détruit, l'homoncule s'est reformé dans cette pièce).

Quand les aventuriers arrivent, l'homoncule se met à fouiller les détritus qui jonchent le sol. Au bout d'une minute, il trouve une page déchirée sur laquelle est dessiné un dragon aux ailes de papillon en train de sourire. L'homoncule le désigne aux personnages, déchire la page en petits morceaux et les lance dans les airs comme des confettis, puis fixe le groupe du regard. Si les personnages lui proposent de tuer le dragon féerique, l'homoncule les guide jusqu'à la zone 25b, plonge les mains dans le miroir qui s'y trouve, en retire le heaume de Maddgoth et le tend au plus proche personnage.

25b. Le bureau de Maddgoth

Les panneaux en vitraux de la porte menant à cette pièce ont été brisés et les personnages peuvent observer la pièce par ces ouvertures.

Trophées. Des dizaines de baguettes, bâtons, sceptres et orbes sont enchâssés dans le plâtre qui couvre les murs de cette pièce.
Miroir. Un miroir ovale au cadre de pierre haut de 1,50 mètre est fixé au mur est. Son faîte est décoré d'une gravure représentant un homoncule en train de bâiller (voir la section « Miroir magique » ci-dessous).
Meubles. Un bureau et un fauteuil faits en livres et couverts de vernis se trouvent près du mur nord.
Malle. Une malle de fer de 60 centimètres de côté repose sur un tapis circulaire couvert de poussière au centre de la pièce. Le couvercle de la malle est ouvert et une clef de fer dépasse de sa serrure (Maddgoth a vidé la malle avant de quitter le château).

Les baguettes, bâtons, sceptres et orbes enchâssés dans les murs sont des trophées récupérés par Maddgoth sur les magiciens qu'il a tués. Il est assez facile de les décrocher de leur support et chacun peut être utilisé comme focaliseur arcanique.

Maddgoth a récupéré les grimoires de dizaines de magiciens morts et les a utilisés pour se fabriquer un bureau et un fauteuil. N'importe quel personnage qui examine les meubles est en mesure de déterminer qu'il s'agit de grimoires appartenant à plusieurs magiciens. Certains ont l'air bien plus vieux que d'autres. Une épaisse couche de vernis donne à ces meubles un éclat rappelant le verre et empêche d'ouvrir les livres. Si les personnages décident de briser le bureau et son fauteuil, ils peuvent récupérer douze grimoires intacts (neuf dans le bureau et trois dans le fauteuil). Les grimoires restants sont trop endommagés pour être récupérés ou simplement lus.

Lancez un d6 afin de déterminer le contenu d'un grimoire. Le grimoire contient quatre sorts de magicien de chaque niveau jusqu'au niveau indiqué par le dé (inclus). Par exemple, sur un résultat de 3, un grimoire contient quatre sorts de chaque niveau du niveau 1 au niveau 3 inclus. Choisissez les sorts dans la liste de sorts de magicien.

Miroir magique. Un sort de *détection de la magie* permet d'identifier une aura de transmutation autour du miroir, qui est fixé au mur avec de la *colle universelle* et ne peut pas en être décroché sans être brisé. Un sort d'*identification* ou une magie comparable permet de l'identifier comme un objet de stockage magique pouvant être activé par contact avec un focaliseur arcanique.

Quand elle est touchée par une créature artificielle ou un focaliseur arcanique, la surface réfléchissante du miroir devient liquide pendant 1 minute. Une créature peut alors y plonger la main et en retirer un heaume. Ce heaume appartient à Maddgoth. Il est en mithral et est décoré d'ailettes en forme de lames. Si le miroir est brisé alors que le heaume se trouve toujours dedans, cet objet est perdu à tout jamais.

Trésor. Le heaume de Maddgoth est un objet magique très rare avec lequel n'importe quel humanoïde peut s'harmoniser. Une créature harmonisée avec heaume et qui le porte se trouve immunisée contre tous les dégâts tant qu'elle se trouve dans le château de Maddgoth, y compris sur le toit ou dans la cour de celui-ci. Si le heaume quitte le château, il se désagrège et est détruit.

26. La poterie

Une forte odeur d'argile sèche envahit ces pièces.

26a. Les briques

Cette pièce contient des piles de petites briques d'argile emboîtables desquelles se dégage une aura de magie de transmutation visible grâce à un sort de *détection de la magie*. Les briques peuvent être assemblées afin de créer un objet de Grande taille, deux objets de taille Moyenne ou quatre objets de Petite taille. Cette sculpture s'anime sur ordre de son créateur, comme si elle était sous l'effet du sort *animation des objets* et reste ainsi animée et sous le contrôle de son créateur pendant 1 heure. La sculpture est détruite et se désagrège en poussière d'argile si elle est réduite à 0 point de vie, ciblée par un sort de *dissipation de la magie* (DD 15) ou quand l'effet prend fin.

26b. La vieille argile

Four. Un four de pierre a été construit dans le mur sud.
Blocs et moules. Des dizaines de blocs d'argile sèche de 2,5 kilos ainsi que plusieurs moules de pierre sont entreposés sur des étagères au centre de cette pièce.

Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour du four, qui sert à cuire les petites briques d'argile comme celles qui se trouvent dans la zone 26a. L'argile qui se trouve sur les étagères est trop vieille et friable pour être utilisée.

27. La salle à manger et la cuisine

Des pièces de cuivre sont logées dans les cadres des portes de ces pièces (voir zone 19).

27a. La salle à manger

Clochette. Une clochette magique résonne quand un ou plusieurs humanoïdes pénètrent dans la pièce.
Tablée. Une grande table à manger en marbre vert entourée de douze chaises à haut dossier en chêne se trouve au centre de la pièce.

Quelques instants après que la clochette a tinté, les six **serviteurs invisibles vivants** de la zone 27b entrent par la porte nord et préparent la table pour un festin. Une fois la table mise, ils tirent les chaises pour permettre aux invités de s'asseoir et remplissent les verres de vin avant de leur servir un repas suivi d'un dessert.

27b. La cuisine

Dans cette pièce se trouvent des tables, des fourneaux, des marmites, des ustensiles de cuisine et des plats à différents stades de préparation. Toute la nourriture qui se trouve ici est créée par magie et semble fraîche. Des buffets contiennent des bols, des assiettes, des coupes et des tasses émaillées ainsi que des couverts et des chandeliers en argent.

À moins que les aventuriers les aient déjà été rencontrés dans la zone 27a, six **serviteurs invisibles vivants** (voir l'annexe A) se trouvent là. Ils tentent de gentiment diriger quiconque pénètre dans la cuisine vers la sortie la plus proche. Si les intrus refusent de quitter les lieux, ils finissent par les attaquer. Les serviteurs sont confinés à la zone 27 et ne peuvent pas quitter ces pièces de leur plein gré.

27c. Le garde-manger

Du grain, de la viande séchée et d'autres aliments sont conservés ici. Grâce à la magie de Maddgoth, la nourriture est parfaitement préservée tant qu'elle reste dans l'enceinte du château.

27d. La réserve de boissons magique

Des cruches, des carafes, des fûts et des bouteilles contenant toutes sortes de liquides sont alignés sur les rayons d'étagères de bois ployant sous leur poids. On trouve ici des boissons allant des plus courantes aux plus exotiques. Les récipients sont remplis magiquement grâce aux nombreux sorts qui ont été lancés sur cette pièce. Ces liquides s'évaporent rapidement s'ils quittent l'enceinte du château.

28. Les couloirs confortables

Les couloirs qui se trouvent à ce niveau sont tous connectés et forment un circuit. Ils possèdent les caractéristiques suivantes :

Décorations. Les sols des couloirs sont couverts de grands tapis violets bordés d'or et des portraits de magiciens dans des cadres de bois décorent les murs. Aux endroits les plus larges, des fauteuils en chêne capitonnés de velours rouge permettent aux visiteurs fatigués de se reposer. Au pied de chaque fauteuil se trouve un repose-pieds.
Fenêtres. Des fenêtres fermées par des barreaux de cristal donnent sur la cour (zone 23).

À moins que les personnages n'aient déjà rencontré et vaincu Otto ailleurs, le dragon féerique invisible se promène entre ces murs (voir « Les jeux d'Otto », page 101).

29. La chambre d'amis sud-ouest

Une pièce d'électrum est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). La salle possède les caractéristiques suivantes :

Mobilier. Un lit confortable, une belle armoire et un paravent formé de trois panneaux, ainsi qu'un coffre vide aux pieds griffus décorent cette pièce. Le sol est couvert de tapis raffinés.
Voûte. Une voûte en pierre est enchâssée au milieu du mur nord.

Le portail-voûte menant à la strate 11

Une main tenant une torche allumée est gravée sur la pierre angulaire de la voûte. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12), et ses règles sont les suivantes :

- Si quelqu'un apporte une torche allumée à moins de 1,50 mètre de l'arche, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 16 de la onzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

30. La chambre d'amis nord-ouest

Une pièce d'argent est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). La salle possède les caractéristiques suivantes :

Mobilier. Un lit couvert d'oreillers, une armoire de 1,20 mètre de haut et un coffre de marin vide décorent la pièce. Des tapis tressés en motifs de vagues couvrent le sol.
Navire dans une bouteille. Sur l'armoire se trouve une grande bouteille contenant une belle maquette de drakkar.
Portrait. Derrière la bouteille, un grand tableau est accroché au mur. Il s'agit du portrait d'un vieil homme aux cheveux en bataille (Halaster), dont le regard, posé sur le bateau, est éclairé d'une étincelle de démence.

La maquette de drakkar fait 135 centimètres de long sur 38 de large et la bouteille dans laquelle elle se trouve fait 1,50 mètre de long sur 45 centimètres de large. La bouteille repose sur le flanc sur un support de bois et elle est transportable. *Détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour du bateau.

Si quelqu'un lance *identification* ou une magie comparable sur la maquette, il découvre qu'il s'agit d'un véritable drakkar réduit à 1/12e de sa taille normale. Le sort révèle également que l'unique moyen de rendre au bateau sa taille normale (16,20 mètres sur 4,50 mètres) et de toucher le bateau en prononçant la phrase de commandement suivante : « Notre départ est proche ! » Une fois qu'il a repris sa taille normale, le bateau redevient un drakkar ordinaire (valant 10 000 po s'il est intact) et il ne peut plus être réduit. S'il reprend sa taille normale dans un endroit trop petit pour le contenir, comme cette pièce, le bateau se brise et est détruit. Vous pouvez alors décider que les créatures qui se trouvent là sont blessées par les éclats de bois provenant de la destruction du bateau. Le bateau n'est pas affecté par la magie réductrice du château de Maddgoth.

31. La chambre d'amis nord-est

Odeur. Il règne dans cette pièce une légère odeur de charbon.
Mobilier. Un lit à baldaquin se trouve contre le mur sud. Ses rideaux noirs ont été fermés. Les autres meubles sont : un portemanteau près de la porte, un coffre vide aux pieds griffus, une armoire vide avec un mince miroir installé sur la face interne de sa porte, et un bureau avec une chaise assortie.

L'odeur de charbon s'intensifie à proximité du lit. Si les personnages tirent les rideaux qui cachent le lit, ils découvrent le squelette carbonisé d'un humain allongé sur celui-ci. Il est vêtu de robes elles aussi carbonisées et il tient en main le moignon noirci d'une baguette de bois. Le lit n'est pas endommagé mais les draps sont salis par les cendres du squelette. Le squelette est tout ce qui reste d'Aggorax Sombreserment, un magicien piégé ici puis tué par Maddgoth il y a bien longtemps.

32. La chambre d'amis sud-est

Une pièce de cuivre est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). Tous les meubles ont été taillés dans du grès. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Mobilier. Un narguilé de laiton se trouve sur une petite table à côté d'un divan au milieu de la pièce. Deux lits sont installés contre le mur nord.
Coffres. Au pied de chaque lit se trouve un coffre de pierre avec un couvercle pyramidal (les coffres sont vides).

Décorations. Un grand disque de pierre de 2,10 mètres de diamètre est accroché au mur entre les lits. Il représente le visage furieux d'une méduse.

33. Un slaad dans l'octobasse

La porte de cette pièce est verrouillée et sa clef perdue.

Fenêtres. Deux fenêtres à barreaux de cristal donnent sur la cour (zone 23).
Mobilier. Quatre fauteuils excessivement rembourrés se font face autour d'une petite table circulaire.
Octobasse. Une octobasse de 3,60 mètres de haut est appuyée dans le coin nord-est de la pièce. Son archet se trouve posé au sol à ses côtés. Un vieil homme nu est emprisonné dans l'instrument (il s'agit en réalité d'un **slaad gris** métamorphosé).

Maddgoth a retiré la gemme de contrôle du slaad et, pour s'amuser, lui a ordonné de se faufiler jusque dans l'octobasse et d'y rester.

Le vieil homme prétend s'appeler Zartem et être un magicien invité à dîner par Maddgoth. Il prétend également que Maddgoth a volé son grimoire et a utilisé sa magie pour l'enfermer dans l'octobasse. Si les personnages brisent le fragile instrument, le slaad n'est alors plus lié aux instructions de Maddgoth et il attaque ses libérateurs. Le slaad se bat à l'aide de son épée longue (qui n'est pas visible tant qu'il est dans l'octobasse) ou s'en prend à plusieurs ennemis à la fois grâce à une *boule de feu.*

34. Les appartements de Maddgoth

Une pièce de platine est logée dans le cadre de la porte menant à cet ensemble de salles (voir zone 19). Un vitrail représentant la lettre « M » décore cette porte. Quiconque écoute à la porte entend de profonds ronflements résonner depuis l'intérieur de la pièce.

34a. La chambre du maître

Quand il était dans le château, Maddgoth dormait aussi peu que possible et ne passait donc que très peu de temps ici. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Décorations. Les murs lambrissés sont décorés de six portraits représentant un magicien gras et souriant, une baguette à la main. Le sol est couvert d'une épaisse moquette marron.
Jeu. Dans le coin sud-ouest, deux trônes de bois font face à un impressionnant jeu d'échecs draconiques installé sur une table.
Lit. Un grand lit à baldaquin est installé contre le mur ouest entre deux fenêtres aux barreaux de cristal. Sous les couvertures, on devine une silhouette imposante en train de ronfler bruyamment.

La masse ronflante qui se trouve sous les draps est une illusion. Si quelqu'un soulève les draps, les ronflements prennent fin et il devient évident que personne ne se trouve ici. L'illusion prend également fin si quelqu'un lance *dissipation de la magie* sur le lit.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'invocation autour de chacun des portraits de Maddgoth. Si une créature lance un sort dans cette pièce ou dérange la silhouette qui se trouve dans le lit, les six baguettes représentées dans les portraits en émergent par magie et gagnent les statistiques d'**épées volantes**. Une fois qu'elles ont quitté les portraits, elles ne peuvent plus les réintégrer. Remplacez l'action épée longue des baguettes par la suivante :

Projectile magique. La baguette lance un trait de force magique en direction d'une des créatures qu'elle détecte dans un rayon de 18 mètres. Ce trait est infaillible et sa cible subit 3 (1d4+1) dégâts de force.

Trésor. Le jeu d'échecs draconiques, dont les pièces émaillées ont été taillées avec talent, pèse 15 kilos. Si un personnage réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 25, il se rend compte qu'il s'agit d'un des quatre jeux réalisés pour l'empereur Umyatin, qui était à la tête d'une ancienne civilisation humaine appelée Imaskar qui couvrait la majorité de Faerûn il y a dix mille ans. Les collectionneurs qui connaissent cette période de l'histoire sont prêts à payer 2 500 po pour le jeu.

34b. La penderie

Cette penderie est pleine de robes, de chemises de nuits, de chaussures et de chaussons, accrochés à des cintres ou rangés avec soin sur des étagères.

35. La garde-robe

Accessoires vestimentaires. Des manteaux, capes, robes, chapeaux de magicien et autres vêtements sont suspendus à des patères fixées aux murs.
Flagelleur mental. Au nord de la porte se tient un flagelleur mental.

La plupart des vêtements qui se trouvent ici ont été récupérés sur les magiciens que Maddgoth a tués. Cela explique leur diversité de tailles et de styles. Ils sont pour beaucoup abîmés par des brûlures, déchirés, tachés de sang, ou ont d'autres marques significatives qui donnent une bonne idée de la manière dont leur précédent propriétaire est mort.

Le costume de flagelleur mental

En y regardant de plus près, les aventuriers peuvent découvrir que le flagelleur mental n'est qu'un mannequin de bois vêtu d'un costume complet et convaincant de flagelleur mental, qui inclut une robe noire, une capuche et un masque en caoutchouc. Un personnage de taille Moyenne vêtu du costume peut se faire passer pour un flagelleur mental s'il réussit les tests de Charisme (Supercherie) appropriés. Il est avantagé à ces tests s'il se trouve sous un piètre éclairage ou à plus de 4,50 mètres de distance de la personne qu'il veut tromper. Un personnage qui porte le masque se trouve par contre désavantagé à ses tests de Sagesse (Perception). De la même manière, un personnage qui porte la robe et la capuche est désavantagé à ses tests de Dextérité (Discrétion). La robe et la capuche ne peuvent pas être portées par-dessus une armure lourde.

36. Les archives

Maddgoth s'informe sur les magiciens de tout Faerûn et il entrepose ici les dossiers qu'il a préparés sur plusieurs individus « prometteurs ».

36a. La salle des dossiers

Cette pièce contient des rangées de placards pleins de dossiers rangés en vrac, qui racontent les exploits magiques de milliers de magiciens. Certains datent de plusieurs centaines d'années. La moitié de ces dossiers sont si vieux qu'ils sont en train de se désagréger. Maddgoth a griffonné « DÉCÉDÉ » sur la couverture de la plupart de ceux qui restent et « LICHE » sur une poignée d'autres.

36b. Les dossiers confidentiels

La porte menant à cette pièce est verrouillée et piégée à l'aide d'un *glyphe de protection*. Maddgoth est parti avec la clef et si quelqu'un ouvre la porte sans utiliser la clef qui lui correspond, il déclenche le sort. Pour crocheter la serrure, un personnage doit utiliser des outils de voleur et réussir un test de Dextérité DD 15.

Pour repérer le glyphe presque invisible, qui a été gravé sur l'un des vitraux de la porte, un personnage

doit examiner celle-ci et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 19. Quand il se déclenche, le glyphe cause une explosion d'énergie magique dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ; elle subit 45 (10d8) dégâts de tonnerre sur un échec et moitié moins sur une réussite. Le glyphe a pour effet secondaire de faire voler en éclats le verre de la porte.

La pièce est vide.

37. La console

Une pièce de platine est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). Au centre de la salle se trouve une console de fer rivée au sol, qui a l'apparence d'un piédestal dont la surface serait inclinée. Il en sort trois leviers de laiton, alignés l'un à côté de l'autre. Le levier central est en position basse et les autres en position haute. À la droite des leviers se trouvent cinq boutons de laiton également, situés aux pointes d'un pentagramme d'or. Une inscription accompagne chaque levier et chaque bouton.

Une créature peut utiliser une action pour ajuster les trois leviers et les boutons dans la combinaison de son choix. La console a plusieurs fonctions :

Levier de gauche. Sous ce levier se trouve l'inscription « COUR ». Baisser ce levier déverrouille les quatre portes de pierre qui mènent à la zone 23. Le relever les verrouille de nouveau.

Levier central. Sous ce levier se trouve l'inscription « LUMIÈRE ». En position haute, ce levier allume toutes les lumières à l'intérieur du château, en position basse, il les éteint de nouveau (quand les lumières du château sont allumées, les créatures qui se trouvent dans la caverne où il flotte peuvent le voir).

Levier de droite. Sous ce levier se trouve l'inscription « CHAUFFAGE ». Baisser ce levier coupe le chauffage et la température intérieure baisse de 5 °C par heure jusqu'à atteindre 0°C (la température qui règne dans la caverne avoisinante). Lever le levier fait remonter cette température de 5 °C par heure jusqu'à ce qu'elle revienne à 20°C.

Bouton 1. À côté de ce bouton se trouve l'inscription « MUSIQUE ». Appuyer sur ce bouton une fois emplit le château d'une musique d'ambiance jouée par un orchestre et ponctuée de chœurs. Une seconde pression met fin à la musique.

Bouton 2. À côté de ce bouton se trouve l'inscription « TOIT ». Ce bouton permet de téléporter toutes les créatures qui se trouvent dans la pièce ainsi que leur équipement jusqu'au toit du château (zone 43).

Bouton 3. À côté de ce bouton se trouve l'inscription « BRUME ». Une pression sur ce bouton emplit les couloirs du château (les zones 18, 28 et 38), ainsi que les escaliers qui les connectent, de brume. La visibilité dans ces zones devient alors nulle. Cette brume persiste pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'un vent modéré (au moins 15 km/h) la disperse.

Bouton 4. À côté de ce bouton se trouve l'inscription « VERROUILLAGE ». Si l'on appuye dessus, toutes les portes du château (y compris la trappe menant au toit) se verrouillent, comme si elles se trouvaient sous l'effet du sort *verrou magique*. Cet effet dure 1 heure. Tant qu'elles sont verrouillées, les portes intérieures, qui sont pour la plupart autant composées de fer que de verre, deviennent également électrifiées. Elles infligent 5 (1d10) dégâts de foudre à toute créature qui les touche.

Bouton 5. À côté de ce bouton se trouve l'inscription « NE PAS APPUYER ! ». Appuyer sur ce bouton déclenche une explosion d'éclairs provenant de la console. Chaque créature qui se trouve dans la pièce doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 et subir 44 (8d10) dégâts de foudre sur un échec et moitié moins sur une réussite. Une créature qui porte une armure métallique est désavantagée lors de ce jet de sauvegarde.

38. Les couloirs scintillants

Les couloirs qui se trouvent à ce niveau sont tous connectés et forment un circuit. Les murs sont percés de fenêtres fermées par des barreaux de cristal qui donnent sur la cour centrale (zone 23).

Le sol, tellement poli qu'il brille, est couvert de minuscules morceaux de verre coloré et d'éclats de gemmes. Quatre **serviteurs invisibles vivants** (voir l'annexe A), chacun armé d'une serpillière et d'un seau d'eau savonneuse, montent la garde devant les portes menant aux zones 39 à 42 et se tiennent prêts à nettoyer toute salissure dans les couloirs. S'ils sont attaqués, les serviteurs se défendent à l'aide de leurs serpillières (à considérer comme des gourdins) mais ils sont sinon inoffensifs.

L'escalier menant au toit

L'escalier le plus au nord monte de six mètres et se termine par une trappe en pierre carrée de 2,40 mètres de côté. Quand une créature s'engage dans l'escalier, la trappe s'ouvre vers l'extérieur pour lui donner accès au toit (zone 47). La trappe se ferme d'elle-même au bout de 1 minute.

39. La pièce sud-ouest

Les murs, le sol et le plafond de cette pièce sont noirs de suie. Quelques vestiges de meubles carbonisés, des éclats de verre fumé et des esquilles de bois et d'os sont éparpillés çà et là.

Un personnage qui examine la pièce avec attention et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 14 en déduit que quatre explosions séparées sont à l'origine de la destruction. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 19 permet de déterminer que les dégâts ont vraisemblablement été causés par le sort *nuée de météores*.

40. La pièce nord-ouest

Une pièce de cuivre est logée dans le cadre de cette porte (voir zone 19) décorée d'un vitrail en forme de tête de loup. Cette salle poussiéreuse est vide, à l'exception de quelques toiles d'araignée dans les coins.

41. La pièce nord-est

Une pièce d'argent est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19). La salle contient les éléments suivants :

Miroir. Un miroir rectangulaire à cadre de pierre est enchâssé au milieu du mur sud.

Statue. Devant le miroir se dresse une statue inachevée de 2,40 mètres représentant un homme-poisson en train de souffler dans une conque. Le bas de son corps n'est qu'un bloc de granite taillé sans forme définie (cette statue est en réalité un **enlaceur** transformé).

Tridents. Quatre tridents sont accrochés aux murs nord et est, entre les meurtrières. Si certaines conditions sont remplies, ils quittent le mur et attaquent les créatures qui se trouvent dans la pièce.

Les tridents s'animent et attaquent si quelqu'un touche à l'un d'entre eux ou si l'enlaceur meurt. Ils ont les mêmes statistiques que des **épées volantes** mais infligent des dégâts perforants et non des dégâts tranchants.

Le portail-miroir menant à la strate 10

Les lettres E-I-T-R-O-S sont gravées au bas du cadre de pierre du miroir (l'envers de S-O-R-T-I-E). Ce miroir est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si une créature prononce « Sortie ! » en désignant le miroir, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 14d de la dixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

L'enlaceur métamorphosé

Cette créature a été créée par Halaster en fusionnant un enlaceur et une mimique. Elle combine les statistiques d'un enlaceur et la capacité à se transformer en objet d'une mimique. Tant que l'enlaceur se trouve sous forme d'objet et immobile, il est impossible de le distinguer d'un objet normal. Ce n'est que quand il reprend sa forme véritable que son apparence monstrueuse devient évidente.

L'enlaceur possède le trait supplémentaire suivant :

Métamorphe. L'enlaceur peut utiliser son action pour se transformer en un objet de pierre ou reprendre sa forme véritable. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ne se transforme pas avec lui. Il reprend sa forme véritable s'il meurt.

L'enlaceur répond au nom de Miguel. Il a pour instruction d'attaquer toute créature qui pénètre dans la pièce par le biais du portail-miroir. Il attaque également toute créature qui menace de le blesser. Halaster le nourrit régulièrement afin qu'il ne se mette pas à attaquer des créatures seulement poussé par la faim. Ni Otto ni l'homoncule de Maddgoth ne savent que la statue est en réalité une créature déguisée.

Le trésor

Si les personnages tuent l'enlaceur et l'éventrent, ils trouvent cinq diamants irréguliers (100 po chacun) dans son gésier.

42. La pièce sud-est

La porte menant à cette pièce est dépourvue de vitraux. De minuscules éclats de verre encore accrochés au cadre de fer laissent penser que le verre a été brisé (les serviteurs invisibles de Maddgoth ont nettoyé les débris). Derrière la porte, la pièce est poussiéreuse et vide, à l'exception de quelques toiles d'araignées dans les coins.

43. Le repaire d'Otto

Maddgoth utilisait cette pièce pour fabriquer et tester des objets magiques. Cette zone contient plusieurs effets magiques durables qui ont poussé le dragon féerique à en faire son repaire. À chaque fois qu'Otto quitte les lieux pour tourmenter les géants des pierres ou se promener dans le château, l'homoncule de Maddgoth s'y glisse et les saccage.

43a. « Les homoncules ne sont pas les bienvenus »

Alors qu'ils s'approchent de la pièce, les personnages entendent de grands bruits en provenance de celle-ci. Sur la poignée de chaque porte se trouve un petit écriteau de bois accroché par une ficelle. Il y est écrit, à la craie et en draconique : « LES HOMONCULES NE SONT PAS LES BIENVENUS ». Une pièce d'or est logée dans le cadre de la porte ouest (voir zone 19), qui est fermée.

La porte orientale est entrouverte. Une pièce d'or se trouve au sol, juste à l'entrée de la pièce, dans laquelle se trouve ce qui suit :

Homoncule. À moins que les personnages l'aient rencontré et enfermé ailleurs, l'homoncule surdimensionné de Maddgoth est ici, en train de retourner des tables, renverser des bibliothèques, jeter des chaises, frapper dans des coffres à coups de pied et déchirer les tapis avec ses dents.
Fatras. De nombreux objets accumulés par le dragon féerique se trouvent sur le sol ainsi que de nombreux objets irrémédiablement détruits.
Porte secrète. Une porte secrète dans le coin nord du mur est permet d'accéder à la zone 43b (l'homoncule ne connaît pas son existence).

L'homoncule de Maddgoth sait qu'il ne peut pas être tué et, si les personnages ne se retirent pas immédiatement, il les attaque. S'il est détruit, il fond et se reforme dans la zone 25a.

Le butin d'Otto se compose de bougies et d'éteignoirs à bougies, de champignons en pot, de mortiers et de pilons, de lampes, de ceintures, de pendentifs en forme de pentacles, de livres de recettes, de bâtons de craie colorés, de bouilloires, chaudrons et cuillères, d'animaux en peluche, de bobines de fil de fer, de billes de verre, de perruques, cannes et pains de savons, de pelotes de laine, de miroirs et de prismes fendus, de plumes à écrire, de pipes, de tubes à parchemins vides et de feuilles de parchemin déchirées. Si certains de ces objets peuvent être utiles et qu'ils sont nombreux à être colorés ou de conception fantaisiste, rien ici n'a vraiment de valeur.

43b. Les trésors cachés d'Otto

C'est ici que sont entreposés les trésors les plus précieux d'Otto, dans le plus grand désordre. Ces trésors sont exposés sur des tables empilées les unes sur les autres. Elles forment une étagère de fortune qui frôle le plafond haut de 6 mètres et menace de s'effondrer à tout moment. Un personnage qui tente d'attraper un objet difficile à atteindre a 50 % de chances de déclencher une improbable avalanche de babioles et de tables. Quand la pile s'effondre, toutes les créatures qui se trouvent dans la pièce doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subir 10 (3d6) dégâts contondants sur un échec ou moitié moins sur une réussite.

Trésor. On trouve ici des dizaines de statuettes de dragons en céramique, de vieux livres de contes, des bijoux fantaisie brillants mais sans aucune valeur, une paire de serre-livres de jade ressemblant à des abominations yuanties (250 po pour la paire), deux babioles aléatoires (lancez deux fois les dés sur la table des babioles du chapitre 5 du *Player's Handbook*), des coffres remplis de pièces pour un total de 30 pp, 150 po, 300 pe, 1 500 pa, et 5 000 pc. Au sommet de la plus haute table se trouve une *potion de souffle enflammé* dans une petite fiole de cristal, qui se brise si les tables tombent.

44. L'arsenal du magicien

Cette pièce est verrouillée et sa clef perdue. Otto a fait un trou dans l'un des panneaux de verre de la porte pour regarder à l'intérieur, mais il n'y a rien vu qui l'intéressait. Les personnages qui regardent à leur tour voient ce qui suit :

Chauves-souris. Deux **chauves-souris** ordinaires volent dans la pièce. Chacune d'entre elles se transforme en un **nycaloth** si elle est réduite à 0 point de vie ou si la porte de la pièce est ouverte.

Parchemin. À l'est de la porte, un parchemin encadré et exposé derrière un panneau de verre est fixé au mur nord. Une petite plaque de métal vissée au cadre de bois indique : « Briser la glace en cas d'urgence ».

L'idée que se fait Maddgoth d'un arsenal est une paire de nycaloths bien payés appelés Yzig et Gorzog. Ils ne peuvent pas quitter la pièce tant qu'ils n'ont pas repris leur forme véritable et ils ne quitteront pas le château avant le retour de Maddgoth. Ils ont reçu pour ordre de tuer les intrus. Les nycaloths reconnaissent l'homoncule de Maddgoth et ne le blesseront pas, mais ils attaquent toutes les autres créatures à vue.

En l'absence de son maître, l'homoncule ne fait pas confiance aux nycaloths et il n'a ainsi pas tenté de les libérer.

Le trésor

Le parchemin exposé est un *parchemin magique* de *nuage mortel*.

45. Le laboratoire d'alchimie

Otto a pris dans cette pièce tout ce qui lui semblait avoir de la valeur, mais il revient régulièrement vérifier qu'il n'a rien oublié. Si les personnages n'ont pas encore rencontré et vaincu le dragon féerique ailleurs, ils ont 25 % de chances de le trouver ici quand ils arrivent. Dans ce cas, la porte est ouverte. Si Otto ne se trouve pas là, une pièce d'argent est logée dans le cadre de la porte fermée (voir la zone 19). La salle possède les caractéristiques suivantes :

Tables. Des tables couvertes de matériel d'alchimie sont installées çà et là dans la pièce.

Placards. Les placards qui occupent les coins de la pièce sont pleins à craquer de crânes, de bocaux de substances poudreuses et de journaux reliés de cuir emplis des gribouillis déments de Maddgoth.

Déchets. Le sol est couvert d'éclats de verre brisé, de morceaux de parchemin et d'autres déchets.

Le trésor

La salle contient l'équivalent de trois trousses de matériel d'alchimie, qui tiennent toutes dans un sac à dos.

Une *potion d'invisibilité* dans une fiole de verre fermée par un bouchon a roulé sous le placard qui occupe le coin nord-ouest et se trouve contre le mur. Un sort de *détection de la magie* dévoile sa présence.

46. Le trône de Maddgoth

Une pièce d'électrum est logée dans le cadre de la porte (voir zone 19).

Un grand trône de fer et de vitraux occupe l'alcôve sud de cette salle et fait face à la porte. Les accoudoirs et les pieds griffus du trône lui donnent un aspect monstrueux, mais il n'est en rien dangereux. Devant le trône se trouve un tapis circulaire de 4,50 mètres de diamètre dont l'aspect évoque une grande gueule béante. Ce tapis est également inoffensif.

47. Le toit et les remparts

La vue du toit n'a rien d'exceptionnel, dans la mesure où la caverne qui entoure le château est plongée dans les ténèbres. Un seul cri est cependant capable de créer un écho stupéfiant. Le toit est ceint de remparts hauts de 4,20 mètres.

La trappe cachée

Une trappe de 2,40 mètres de côté à proximité des remparts nord cache un escalier permettant d'accéder à la zone 38. C'est par là qu'Otto le dragon féerique pénètre dans le château et en part.

La trappe se fond avec la pierre qui l'entoure et il est nécessaire de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour la repérer. Un message a été écrit en petites lettres draconiques sur la trappe : « TOC TOC ».

Frapper deux fois sur la trappe la fait s'ouvrir. Elle se ferme au bout d'une minute. Sinon, elle doit être ouverte à l'aide d'un pied-de-biche ou d'un outil comparable. Pour l'ouvrir ainsi, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 18.

Les conséquences

Ce qui se déroule dans le château miniature n'a que peu d'impact sur les géants des pierres et vice-versa. Si les géants des pierres meurent, Otto le dragon féerique est attristé, mais cela n'a pas d'impact sur ses objectifs. Si les aventuriers aident les géants en se débarrassant du dragon féerique, ces derniers l'oublient en l'espace de quelques heures, quand leur mémoire se brouille.

Si le slaad de la zone 33 réussit à tuer ou à chasser les personnages, il s'installe dans le château et attend le retour de Maddgoth et de sa gemme de contrôle. Si un conflit pour le contrôle du château éclate entre le dragon féerique et le slaad, ce dernier le remporte s'il arrive à tuer Otto ou le faire fuir.

Les personnages qui quittent la strate et y reviennent plus tard découvrent que les géants ne les reconnaissent pas et n'ont aucun souvenir de leur rencontre. Si un géant ou plus a été tué, les survivants n'ont aucun souvenir de la manière dont leurs proches sont morts. Si tous les géants meurent, Halaster décidera peut-être de geler les cavernes et d'y installer une tribu de yétis menés par un couple d'abominables yétis, ou de confier la strate à un clan de fomoriens dégénérés.

Il se peut que Maddgoth revienne au château après le départ des aventuriers. Il est soit un **archimage** d'alignement neutre mauvais et qui a étendu sa durée de vie grâce à des *potions de longévité*, soit une **liche**. Choisissez la version que vous préférez. Dans tous les cas, Maddgoth entreprend de remettre de l'ordre dans sa maison, ce qui peut lui prendre plusieurs semaines en fonction de l'état dans laquelle les aventuriers l'ont laissée. Maddgoth peut être accompagné d'un **mage** qu'il a invité à séjourner avec lui sous un prétexte fallacieux. En réalité, il a prévu de torturer et de tuer son invité, comme il l'a fait avec bien d'autres avant lui.

Maddgoth porte un *anneau cornu* (un objet magique très rare) qui permet à son porteur, s'il est harmonisé, d'ignorer les restrictions magiques qui règnent à Undermountain (voir la section « Les modifications de la magie » p 10). Il a également sur lui la gemme de contrôle du slaad de la zone 33. Si le groupe n'a pas récupéré son heaume (voir la zone 25b), Maddgoth le porte pendant toute la durée de son séjour dans le château. Si les nycaloths sont encore là (zone 44), Maddgoth les garde à son service comme gardes du corps. Si les personnages représentent une menace trop importante pour lui, Maddgoth se téléporte et revient le jour suivant en compagnie de huit **mezzoloths** afin de l'aider à faire le ménage.

Strate 8 : Rampe-Marais



Rampe-Marais est une strate conçue pour quatre personnages de niveau 10. Les aventuriers qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour se trouver à mi-chemin du niveau 11. Cette strate consiste en un réseau de cavernes boueuses et de temples en ruines dédiés à des divinités yuan-ties maléfiques. Les hommes-serpents vivaient ici avant d'être vaincus par des nagas surnommés les Fléaux des Ssethiens. Halaster a installé à la place des yuan-tis, une tribu de brutaciens gouvernés par un cruel seigneur slaad funeste.

Qui réside là ?

Les aventuriers risquent de se trouver mêlés à la guerre qui fait rage à Rampe-Marais s'ils rencontrent les esclaves des Fléaux des Ssethiens, la tribu de brutaciens des Langues-Noires, le fantôme manipulateur d'une prêtresse yuan-tie (voir la zone 9), ou les vigilants agents des mages de l'Essence de la magie, la neuvième strate.

Les Fléaux des Ssethiens

Les Fléaux des Ssethiens étaient un groupe de trois nagas corrupteurs qui affrontèrent les yuan-tis de Rampe-Marais et finirent par les vaincre. Il ne reste du groupe que deux nagas corrupteurs, Excrutha et Serakath, ainsi que leurs esclaves. Leur troisième compagnon Hexacali a été détruit et transformé en naga osseux par les yuan-tis.

Les nagas corrupteurs entretiennent un troupeau d'esclaves dont ils s'assurent l'obéissance à l'aide d'un *sceptre de suzeraineté*. Chaque jour à l'aube, les nagas réunissent leurs esclaves dans la zone 15a et les prennent pour cible avec leur sceptre rechargé. Chaque naga possède comme pouvoir spécial la capacité de faire durer le charme 12 heures supplémentaires. Les esclaves humanoïdes qui résistent à la magie du sceptre feignent généralement d'être charmés, car les nagas n'hésitent pas à tuer ou enchaîner ceux qu'ils ne peuvent pas asservir par magie.

Peu après la victoire des Fléaux des Ssethiens sur les yuan-tis, une tribu de brutaciens menés par un slaad funeste est apparue à Rampe-Marais. Frustrés par ce nouvel obstacle sur le chemin de la conquête de cette strate, les nagas cherchent des alliés qui pourront les aider à se débarrasser des brutaciens et de leur chef. Les nagas connaissent les emplacements des portails magiques de ce niveau ainsi que les moyens de les activer. Ils sont prêts à partager ces informations avec des créatures acceptant de les servir.

Les Langues-Noires

Il y a un an, Halaster a utilisé sa magie pour transporter la tribu de brutaciens des Langues-Noires ainsi que sa petite armée de grenouilles géantes et de crapauds géants depuis son marais isolé jusqu'à cette strate d'Undermountain. Il les a implantés dans une section de Rampe-Marais autrefois contrôlée par les yuan-tis. Les brutaciens n'ont pas tardé à capturer et domestiquer quatre charognards rampants et une hydre.

Halaster a également convoqué un slaad funeste appelé Kuketh à Rampe-Marais. Le Mage dément conserve la gemme de contrôle du slaad dans son sanctuaire de la strate 9 et force Kuketh à remplir le rôle de roi des brutaciens. Les Langues-Noires sont terrifiés par leur nouveau roi, qu'ils ont surnommé Yurk Y'blorkflug (le « seigneur de l'oblitération fétide » dans leur langue). Le slaad est furieux d'être sous le contrôle d'Halaster et reporte sa colère sur ses sujets.

Le mucus de charognard rampant

Les brutaciens Langues-Noires enduisent leurs armes de mucus de charognard rampant. Une créature touchée par une attaque de lance de brutacien doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée ainsi se trouve également paralysée. La créature refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

Karstis de l'Essence de la magie

Les mages de l'Essence de la magie (strate 9) ont envoyé l'un des leurs, un humain appelé Karstis, surveiller ce qu'il se passe sur cette strate. Il se cache dans les zones 7 et 8 avec ses serviteurs. Karstis est prêt à s'allier avec tous ceux qui se proposent d'affaiblir une des factions qui occupent Rampe-Marais, mais il s'oppose à quiconque veut accéder à l'Essence de la magie.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 8. Les tunnels et cavernes de Rampe-Marais sont en grande partie envahis d'une épaisse couche de boue couverte d'eau, dont la profondeur varie entre une poignée et plusieurs dizaines de centimètres. Les zones identifiées sur la carte comme des marais sont un terrain difficile pour toute créature qui ne possède pas de vitesse de nage.

L'ensemble de cette strate est humide. C'est un environnement idéal pour les grenouilles, crapauds et insectes ordinaires.

1. L'escarpement

Le tunnel en provenance de la zone 7 se termine 6 mètres au-dessus du sol marécageux de la zone 2.

Humidité. Les murs et le sol du tunnel dégouttent d'humidité et le passage est envahi d'insectes.

Échelle de corde. Les vestiges d'une rampe gisent au pied de l'escarpement. Une échelle de corde visqueuse a été suspendue par des pitons à l'ouest du rebord.

Cette échelle de corde est couverte de mucus de charognard rampant. Toute créature qui emprunte l'échelle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée ainsi est également paralysée. Elle tombe de l'échelle de corde dans la boue qui se trouve dessous et subit 3 (1d6) dégâts contondants. La créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet du mucus sur un succès.

2. Les sentinelles brutaciennes

Plafond. Le plafond de cette caverne marécageuse est haut de 9 mètres.

Lucioles. Des lucioles inoffensives volettent au-dessus d'étranges plantes fongiques qui émergent du marais. Elles émettent une lumière faible qui donne un aspect surnaturel aux lieux.

Brutaciens. Trois **brutaciens** utilisent leur trait camouflage du marais pour se cacher dans le tunnel boueux menant à la zone 19.

Les brutaciens surveillent le tunnel qui mène à la septième strate. Quand ils repèrent les personnages, trois d'entre eux tentent de rejoindre discrètement les zones 19a et 20 afin d'alerter le reste de la tribu. Les autres attendent de voir ce que font les intrus.

3. Le portail-voûte menant à la strate 6

Le sol s'élève ici hors de l'eau et permet d'accéder à un espace donnant sur trois tunnels. Un portail-voûte est enchâssé dans le mur du fond du tunnel central. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Le mur qui se trouve sous la voûte est décoré d'une gravure représentant une naine debout, les yeux fermés. Un trou de serrure a été taillé dans la tête d'un marteau de pierre qu'elle tient serré contre sa poitrine. Voici les règles de ce portail :

- Si la clef de pierre de la zone 14a de la deuxième strate est insérée dans le trou de la serrure, la gravure et la clef disparaissent et le portail s'ouvre pendant 1 minute. Quand le portail se ferme, la gravure apparaît de nouveau et la clef est éjectée de la serrure.
- Un personnage peut ouvrir le portail sans la clef de pierre si, par une action, il crochète la serrure à l'aide d'outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 20. S'il échoue à son test, les yeux de la naine s'ouvrent et projettent de la lumière. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de la voûte doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Elle subit 22 (4d10) dégâts radiants sur un échec, moitié moins sur une réussite.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 34b de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

4. La végétation hostile

Une corniche (zone 4a) s'élève de 6 mètres et permet de surplomber, au sec, une caverne haute de 9 mètres engorgée de végétation et de boue qui monte jusqu'aux chevilles (zone 4b). Cette zone possède les caractéristiques suivantes :

Végétation. Des plantes luminescentes semblables à des fougères émergent de la boue et éclairent cette zone d'une lumière faible.

Membre tranché. Une partie de la paroi de la corniche est tachée de sang. Directement sous la tache, une jambe tranchée chaussée d'une robuste botte émerge de la boue.

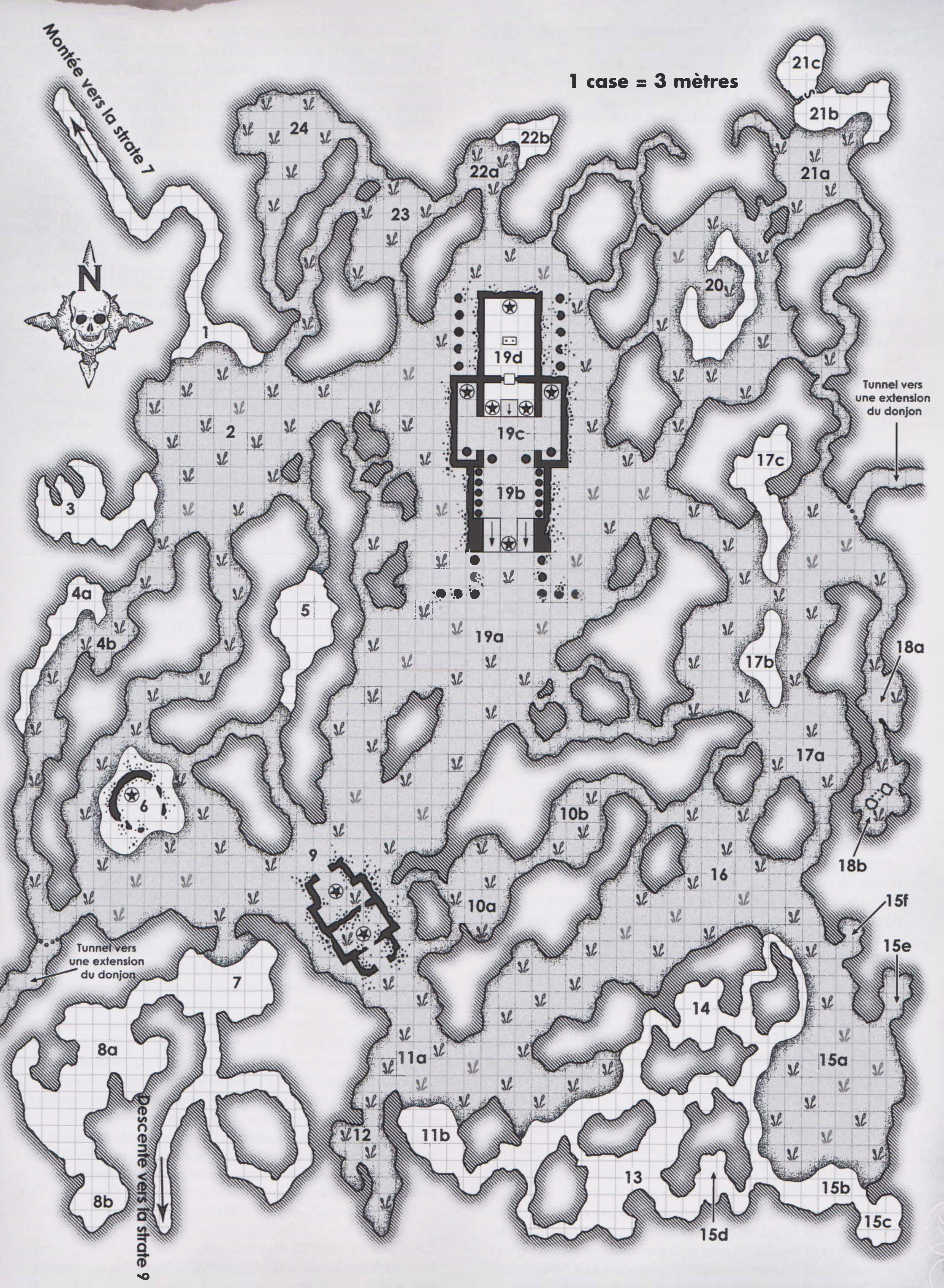
4a. Le dernier repos de Thubid Brunehache

Cette corniche haute de 6 mètres peut être escaladée grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 15. À son sommet, au-dessus de la tâche de sang mais invisible depuis le sol du tunnel, se trouvent un campement et le cadavre d'un duergar. Le corps est celui de Thubid Brunehache, un aventurier duergar qui menait une mission de sauvetage. Il a perdu une jambe en affrontant un tertre errant et n'a pas survécu à l'hémorragie subséquente.

Trésor. Sur le corps se trouvent une sacoche de cuir contenant 224 po, une pierre décorée d'une gravure de chouette (50 po) et un journal écrit en nain. Le journal contient une carte des zones 1 à 6, ainsi que des notes sur les « hommes-grenouille du nord-est » et les « serpents à la magie funeste du sud-est ». Le journal explique également que Thubid a prévu de chercher des alliés pour secourir sa cousine Agorra qui a été « ensorcelée par les serpents ».

4b. Les tertres errants

Tout personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12 n'est pas surpris quand trois **tertres errants** passent à l'attaque. Les tertres errants chassent les



Carte 8 : Rampe-Marais

créatures qui se trouvent dans la boue, mais ignorent celles qui se trouvent sur la corniche.

5. La caverne sèche

Cette caverne sèche haute de 6 mètres est vide et peut servir de lieu de repos sur cette strate.

6. Les reflets

Le plafond de 15 mètres de cette caverne marécageuse est fait de roche déchiquetée. Une île de pierre sèche émerge de la fange. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Ruines et statue. Au milieu des ruines d'un dôme de pierre noire se trouve une statue représentant un serpent aux yeux clos en train d'avaler sa propre queue.
Apparition. L'image fantomatique d'un aventurier à l'air perdu déambule dans cette zone.

L'image fantomatique d'un guerrier humain en harnois déambule autour de la statue, comme s'il avait perdu quelque chose. Cette image ne peut être blessée et ne réagit pas à la présence des personnages. Si un personnage meurt dans cette strate, l'image devient celle de ce personnage, même s'il est ressuscité. Si le sort *dissipation de la magie* est lancé contre l'image, elle disparaît pendant 1 heure.

Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet de déterminer que la statue est vraisemblablement une représentation de Dendar, le Serpent nocturne, le dieu yuan-ti des cauchemars. Quiconque touche la statue est maudit. Jusqu'à ce que la malédiction soit dissipée grâce au sort *lever une malédiction* ou une magie similaire, le personnage est assailli de cauchemars et ne profite plus des effets bénéfiques associés à un long repos.

7. La caverne protégée

Un *glyphe de protection* a été lancé sur le sol, au centre de cette caverne haute de 3 mètres. Le glyphe déclenche un sort de *nuage mortel* (jet de sauvegarde DD 15) quand une créature autre que Karstis traverse le milieu de la caverne. Le nuage créé par le sort persiste pendant 10 minutes.

8. La cachette des habitants de l'Essence de la magie

Les mages de l'Essence de la magie (strate 9) utilisent ces cavernes pour garder un œil sur leurs voisins. Parmi les résidents de ce lieu se trouve un mage appelé Karstis.

S'il se trouve en danger de mort ou risque d'être capturé, il attrape son grimoire dans la zone 8b et fuit en direction de la neuvième strate après avoir ordonné à ses gardes du corps de couvrir sa retraite. Il pourra ensuite être rencontré dans la zone 8c de la neuvième strate.

8a. Les gardes

Golem. Un **golem de chair** monte la garde au milieu de cette caverne haute de 3 mètres. Il fait face à l'entrée.
Nécrophages. Deux **nécrophages** montent la garde au sud de la caverne (hors de la zone 8b).
Caisses. Trois caisses ouvertes sont entreposées dans l'alcôve la plus à l'ouest. Il s'y trouve des feuilles de parchemins, des petits pots d'encre, des plumes, 10 jours de rations comestibles et cinq tonnelets d'eau potable d'une contenance de 7 litres.

Si le glyphe de la zone 7 est déclenché, il est impossible de surprendre le golem de chair et les nécrophages. Le golem a été créé par Devinasticot la guenaude nocturne (voir la strate 9). Si le golem devient fou furieux, ni Karstis ni aucun de ses serviteurs ne peuvent en reprendre le contrôle.

8b. La caverne de Karstis

Karstis (**mage** humain mulhorandi, LM) occupe cette pièce en compagnie de quatre **squelettes minotaures**. Cette caverne haute de 3 mètres est éclairée par une lanterne à capote posée sur une petite écritoire portable couverte de plumes, de pots d'encre et de livres. Un lit de camp pliable a été installé contre le mur au fond de la caverne.

Trésor. Le grimoire de Karstis est posé sur l'écritoire, parmi les nombreux objets en désordre qui la recouvrent. La couverture du livre est en peau humaine et il contient tous les sorts préparés par Karstis, ainsi qu'*animation des morts* et *glyphe de protection*.

9. Le temple du grand serpent

Un bâtiment en ruines se dresse au centre de cette caverne haute de 9 mètres, qui possède les caractéristiques suivantes :

Gravures. Les murs intérieurs sont couverts de gravures représentant des serpents, des gueules bardées de crocs et des yeux ophidiens grand ouverts.
Statue noire. Dans la section nord-ouest du temple se dresse une statue de pierre noire représentant un humanoïde masqué et encapuchonné, vêtu d'une armure de cuir et tenant dans chaque main une dague dégoulinante. Des mille-pattes inoffensifs grouillent sur l'ensemble de la statue.
Statue verte. Une statue taillée dans de la pierre verte se dresse au milieu de la pièce. Haute de 4,50 mètres, elle représente un serpent ailé aux crochets découverts. Des serpents inoffensifs rampent tout autour de son socle.
Fantôme. Une femme spectrale vêtue d'une robe noire tachée et le visage caché derrière un masque blanc hante les ruines (il s'agit du **fantôme** d'une prêtresse yuan-tie assassinée).

Une prêtresse yuan-tie sang-pur a été tuée par les Fléaux des Ssethiens et son esprit est resté lié au temple. Ne pouvant quitter les lieux et consciente qu'elle ne pourra trouver le repos tant que les Fléaux des Ssethiens ne seront pas morts, elle tente de pousser d'autres individus à accomplir ce qu'elle ne peut pas.

Yoastal peut se révéler une alliée ou une ennemie du groupe d'aventuriers. Le fantôme prétend avoir été un clerc de Mask et être sous le coup d'une malédiction qui la lie à Rampe-Marais tant que les nagas n'auront pas été détruits. Si les personnages promettent de la libérer, elle leur explique comment la strate est organisée. Cela dit, les informations qu'elle donne sont toutes orientées et ont pour but de mener les personnages dans des situations ne pouvant qu'aggraver le conflit qui oppose les Fléaux des Ssethiens aux Langues-Noires.

Si Yoastal est détruite alors qu'un des nagas est toujours vivant, elle se reforme dans ce bâtiment en ruines 1d4 jours plus tard.

La statue noire

L'eau qui goutte depuis le plafond tombe sur cette statue et coule le long des dagues comme s'il s'agissait de poison. Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet de reconnaître une représentation du dieu yuan-ti Sseth.

Un personnage qui fouille la boue autour de la base de la statue et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 y découvre un sac pourrissant et dérange une **nuée d'insectes (mille-pattes)** hostiles.

Trésor. Le sac contient 550 po.

La statue verte

Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet de reconnaître une autre représentation du dieu yuan-ti Sseth.

10. La caverne pluvieuse

L'eau dégoutte du plafond de cette caverne haute de 6 mètres sous la forme d'un rideau de pluie dense. Les créatures qui se trouvent dans cette zone se trouvent ainsi désavantagées lors de leurs tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

10a. Le bassin de venin

Cette caverne est submergée sous 1,20 mètre d'eau. Une émeraude gît sur le sol au centre de la caverne, entourée d'un halo d'eau verdâtre. Cette gemme, bénie par Sseth, transforme l'eau qu'elle touche en poison. Toute créature qui commence son tour dans l'eau doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Elle subit 11 (2d10) dégâts de poison sur un échec, moitié moins sur une réussite. L'eau qui quitte la caverne n'est plus empoisonnée. De même, l'eau qui se trouve dans le bassin n'est plus empoisonnée si l'on retire l'émeraude du bassin.

Trésor. L'émeraude imparfaite perd sa magie si elle quitte la zone. Elle vaut 250 po.

10b. La pierre sifflante

Au milieu de cette caverne, une grande pierre émerge de l'eau profonde de 90 centimètres. Elle émet un doux sifflement magique. L'aspect naturel de la pierre évoque une nuée de serpents.

Si un personnage touche la pierre, il entend un murmure sibilant qui lui demande de poser une question à voix haute. Si le personnage obéit, la voix lui donne la même réponse que s'il avait lancé le sort *augure*. Une fois que la pierre a répondu à une question, elle ne peut plus faire de prédiction avant l'aube suivante.

11. Le poste de guet

Cette zone est gardée par les esclaves des Fléaux des Ssethiens afin de se prémunir contre les attaques des Langues-Noires.

11a. La caverne submergée

Cette caverne haute de 6 mètres est submergée sous 90 centimètres d'eau boueuse. Les drows qui se trouvent dans la zone 11b attaquent les intrus qu'ils repèrent en train de traverser cette caverne.

11b. Les guetteurs dans les ténèbres

Des piles de rochers hautes de 1,20 mètre se trouvent sur une large bande de terre ferme qui s'élève hors de l'eau. Deux **guerriers d'élite drows**, une femme appelée Dirzanna Freth et un homme appelé Arachnafein Zaphrorzza, se cachent derrière les rochers. Ces drows sont sous l'influence du *sceptre de suzeraineté* des nagas. Ils longent la zone marécageuse pour attaquer les intrus détectés dans la zone 11a. Si les ennemis viennent au corps à corps, les drows changent d'armes pour s'adapter à ce type de combat.

Si l'un des guerriers d'élite drows tombe au combat, l'autre prend la fuite en direction de la zone 13 pour alerter les créatures qui s'y trouvent. Les nagas corrupteurs ont ordonné aux drows de capturer les intrus s'ils le peuvent, ce qui signifie que tout personnage réduit à 0 point de vie par l'attaque d'arme au corps à corps d'un drow est assommé. Les aventuriers capturés par les drows sont emmenés devant les nagas dans la zone 15.

Si et quand l'état charmé dans lequel se trouvent Dirzanna et Arachnafein prend fin, ils quittent les lieux pour rejoindre la base de la maison Freth dans la douzième strate.

12. La pêcherie

Le plafond de cette petite caverne se situe à 3 mètres au-dessus du niveau de l'eau d'un bassin de 6 mètres de profondeur. Une crevasse au fond de celui-ci l'alimente en eau froide provenant d'une source naturelle. Les esclaves des Fléaux des Ssethiens se nourrissent des poissons cavernicoles qui nagent dans ce bassin.

13. La caverne de détention

Un **guerrier d'élite drow** appelé Xirk Dezpeti'il est enchaîné à l'une des trois paires de menottes accrochées au mur ouest. Les nagas enferment ici les créatures qui résistent à leur *sceptre de suzeraineté.*

Xirk est un aventurier et un bon à rien impénitent sans dieu ni maître. Il veut bien partager ses informations sur les cavernes environnantes et les habitudes des esclaves en échange de sa liberté et de la possibilité de rejoindre l'Underdark. Une fois libéré, il évite le combat et n'aura aucun scrupule à voler ses bienfaiteurs si l'occasion se présente.

14. La ferme fongique

Deux tunnels mènent à cette caverne haute de 3 mètres qui contient ce qui suit :

Spores. Un nuage de spores est perpétuellement en suspension dans les airs, faisant de cette caverne une zone à visibilité réduite.

Champignons. De petits champignons poussent en rangées bien nettes et servent de source de nourriture à culture rapide. Un tas d'outils de jardinage se trouve vers l'entrée du tunnel ouest.

15. L'antre des nagas corrupteurs

Le sol de toutes les cavernes de la zone 15 est soit sec, soit couvert de 30 centimètres d'eau boueuse.

Si l'alerte est donnée dans n'importe laquelle de ces zones, toutes les créatures qui se trouvent à proximité accourent : les nagas corrupteurs dans la zone 15c, ainsi que leurs esclaves dans les zones 11b, 15c et 15f. Les nagas corrupteurs et leurs esclaves évitent, dans la mesure du possible, de tuer les intrus humanoïdes. Les prisonniers qui ne peuvent être asservis sont jetés dans l'arène (zone 15a) après avoir été dépouillés de leurs armes et ils doivent se battre à mort contre les esclaves des nagas.

15a. L'arène

Les Fléaux des Ssethiens organisent parfois des combats entre leurs esclaves et des captifs pour se divertir. Cette caverne de 12 mètres de haut possède les caractéristiques suivantes :

Promontoire. Le sol s'élève doucement hors de l'eau jusqu'à former un promontoire haut de 6 mètres au niveau de la zone 15b.

Armes. Des armes brisées et abandonnées gisent dans la boue (les personnages forcés de se battre ici n'ont pas de mal à trouver des armes de corps à corps utilisables au milieu de la boue et des autres déchets).

15b. Les trônes des nagas

Le nord du promontoire se termine par un escarpement et domine le sol de l'arène (zone 15a) de 6 mètres. Deux pierres plates surplombent l'arène et font office de trônes pour les nagas.

15c. La tanière vaporeuse

Cette caverne exiguë et emplie de vapeur contient :

Esclave duergar. La **duergar** Agorra Brunehache monte la garde dans la caverne, juste après l'entrée.
Appareil à vapeur. L'eau goutte dans la caverne depuis une fissure au plafond. Elle tombe dans un appareil métallique installé au centre de la pièce qui est à l'origine de la vapeur.
Nagas. À moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs, deux **nagas corrupteurs** appelés Excrutha et Serakath se prélassent sur le sol, au fond de la caverne (voir « Les Fléaux des Ssethiens » p. 109).
Coffre. Un coffre de bois se trouve contre le mur est.

Les nagas ne craignent pas de mourir, mais sont terrifiés à l'idée de perdre leur *sceptre de suzeraineté* et ils sont prêts à tout pour le protéger. Si un combat se déroule ici, le bruit attire les esclaves des zones 11b et 15f, s'ils s'y trouvent encore.

Tant qu'Agorra est sous l'influence du *sceptre de suzeraineté*, elle est convaincue que les nagas sont ses alliés et elle est prête à mourir pour eux. Elle porte sur elle la clef des menottes de la zone 13.

L'appareil à vapeur se compose de deux marmites de fer empilées l'une sur l'autre. Un feu magique brûle dans la marmite inférieure et réchauffe l'eau qui goutte dans la marmite supérieure depuis la crevasse dans le plafond. De petits trous percés dans les flancs de la marmite supérieure permettent à la vapeur de s'échapper dans la caverne et d'entretenir la chaleur humide qui y règne.

Trésor. Le *sceptre de suzeraineté* est toujours en possession de l'un des nagas corrupteurs qui le tient enroulé dans sa queue. La magie du sceptre a été épuisée pour la journée et il n'est pas possible d'y faire de nouveau appel avant la prochaine aube.

Le coffre est déverrouillé. Il contient 500 pp, 330 po, un collier d'argent en forme de deux serpents entrelacés (250 po) et un *parchemin magique* de *modification de mémoire*.

15D. Le laboratoire abandonné

Une table de bois couverte de matériel d'alchimiste a été poussée contre le mur nord de cette caverne humide haute de 3 mètres.

15E. La source

Un jet d'eau régulier s'écoule d'une fissure dans le mur de cette alcôve. L'eau s'écoule dans un bassin de pierre naturel, dont le trop-plein déborde et s'écoule sur le sol boueux. Cette eau de source est potable.

15F. Le poste de garde des trolls

Deux **trolls** charmés par le *sceptre de suzeraineté* des nagas se serrent dans cette alcôve en attendant qu'on les appelle ailleurs.

16. L'antre du naga osseux

Ossements. Cette caverne est haute de 9 mètres. Elle ne semble contenir que les ossements de nombreuses créatures (des humanoïdes et des yuan-tis) visibles sous l'eau.
Hexacali. Au milieu des ossements se trouve un **naga osseux** (il s'agissait auparavant d'un naga corrupteur appelé Hexacali).

Le naga osseux s'en prend à toute créature qui pénètre dans son domaine. Les créatures qui traversent cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (Perception) DD 15 ou se trouver prises par surprise quand le naga osseux les attaque.

17. Le champ de bataille

C'est dans cette caverne haute de 9 mètres que s'est déroulé l'essentiel des combats opposant les yuan-tis et les nagas.

17A. Les os dans la boue

L'eau est profonde de 60 centimètres et le sol de la caverne est couvert d'ossements de yuan-tis.

17B. Mort d'un naga corrupteur

Les personnages qui mettent le pied sur cette île se trouvent assaillis par la vision fantasmatique d'un naga corrupteur en train d'affronter quatre yuan-tis sang-purs. Les personnages qui assistent à cette scène se sentent littéralement absorbés dans celle-ci.

Chaque personnage qui se trouve ainsi pris dans la scène devient l'un des yuan-tis qui affrontent un Hexacali blessé. Les personnages gagnent les statistiques d'un **yuan-ti sang-pur** à qui il reste 2d20 points de vie.

Hexacali est un **naga corrupteur** avec 35 points de vie. Il a été piégé sur l'île et combat les yuan-tis jusqu'à ce qu'il succombe. Les personnages sous forme de yuan-tis qui sont réduits à 0 point de vie pendant le combat reprennent instantanément conscience et subissent 22 (4d10) dégâts psychiques causés par le choc de leur mort illusoire. À la différence des dégâts subis pendant ce combat, ces dégâts psychiques sont bien réels. Un personnage libéré de la vision peut libérer un autre personnage en utilisant une action pour le secouer ou le gifler.

Si les personnages arrivent à vaincre Hexacali, leur dernier souvenir collectif est une vision des yuan-tis en train d'immobiliser Hexacali afin de le tuer et le transformer en naga osseux. La vision prend alors fin pour tous les personnages et ils ne peuvent plus se trouver sous son emprise.

17C. Le portail-miroir menant à la strate 10

Une langue de terre s'élève hors de l'eau et mène à l'entrée d'une caverne haute de 4,50 mètres avec un miroir enchâssé dans le mur est.

Le cadre en pierre du miroir se compose d'un assemblage de centaines de minuscules engrenages imbriqués. Ce miroir est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Il réfléchit normalement ce qui se trouve face à lui. Son cadre en pierre est composé d'un assemblage de centaines de minuscules engrenages imbriqués. Voici les règles de ce portail :

- Une créature qui inspecte le cadre et réussit un test de Perception (Sagesse) DD 15 remarque qu'un des engrenages ressort un peu. Si l'on appuie dessus, il se replace correctement : tous les engrenages se mettent alors à tourner et le portail s'ouvre pendant 1 minute. Quand le portail se ferme, un autre engrenage (au hasard) se déchausse légèrement, figeant tout le mécanisme.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 4b de la dixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

18. Le portail du serpent

Dans ces cavernes hautes de 3 mètres se trouve un portail-arche permettant d'accéder à la onzième strate. Les murs sont décorés de magnifiques gravures ophidiennes.

18A. L'antichambre piégée

Un vieux piège yuan-ti conçu pour empêcher d'atteindre le portail fonctionne toujours. Une plaque de pression installée sous la couche de boue et d'eau traverse la caverne sur toute sa largeur. Un personnage qui examine la caverne à

la recherche de pièges peut la repérer grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 20. Le piège se déclenche dès qu'un poids de 25 kilos ou plus est appliqué sur la plaque de pression. Des fléchettes jaillissent de trous dans le mur en direction de la créature qui a déclenché le piège. Il s'agit d'une attaque d'arme à distance (+7 pour toucher) qui inflige 10 (4d4) dégâts perforants. Le piège se réinitialise à chaque round.

Les aventuriers peuvent repérer les trous d'où sortent les fléchettes au milieu des gravures de serpents en examinant les murs et en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Les personnages peuvent passer 1 minute à boucher les trous, neutralisant ainsi le piège. Il est possible de désactiver la plaque de pression grâce à un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur.

18b. Le portail-arche menant à la strate 11

Deux piliers, chacun enlacé par un serpent de pierre géant, se dressent au milieu de la fange. Sur le linteau qui les coiffe se trouve l'inscription suivante en nain : « Coiffez la couronne de cristal ». Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature s'approche à moins de 1,50 mètre tout en portant la couronne de cristal du roi Melair (strate 6, zone 11d).
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 11a de la onzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

19. Le temple yuan-ti

Le plafond de cette caverne culmine à 24 mètres et son sol est entièrement couvert de 60 centimètres d'eau boueuse. Un imposant temple yuan-ti se dresse là, décoré de nombreuses statues représentant encore une fois un serpent ailé avec la gueule ouverte. Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet de reconnaître des représentations du dieu yuan-ti Sseth. Les lieux sont illuminés par des torches crépitantes fixées sur ses flancs.

19a. Les gardes amphibiens

Huit **brutaciens** et trois **grenouilles géantes** montent la garde dans l'eau devant le temple. Les brutaciens tentent de paralyser les intrus à l'aide de leurs lances couvertes de mucus de charognard rampant. Les personnages paralysés par les lances des brutaciens ou engloutis par les grenouilles géantes sont amenés jusqu'à la zone 19d en attendant que Kuketh arrive de la zone 20 pour les dévorer.

19b. Le narthex

Une statue de 3 mètres représentant un serpent ailé se dresse à l'entrée du temple, entre deux rampes de pierre submergées. Les rampes glissantes s'élèvent jusqu'au sol d'une antichambre haute de 6 mètres dont le sol se trouve sous 30 centimètres d'eau boueuse.

Des colonnes sculptées sous la forme de serpents entrelacés bordent les murs de la pièce.

19c. La nef

Eau. Le sol est couvert de 30 centimètres d'eau boueuse.
Voûte décorée d'une fresque. Le plafond en voûte de cette pièce fait 9 mètres de haut. La fresque qui le décore s'est presque entièrement désagrégée, mais il en reste assez de fragments pour deviner de terrifiantes représentations serpentines.
Statues. Quatre statues de serpents ailés se dressent au nord. Deux d'entre elles se trouvent dans l'eau et deux hors de celle-ci (Torbit, un assassin brutacien, se cache derrière la statue partiellement immergée qui se trouve dans le coin nord-ouest).
Plate-forme. Entre les deux statues du milieu, une rampe dont la majeure partie est recouverte par les eaux mène jusqu'à une plate-forme surélevée et au sec, à l'extrémité de laquelle se trouve une porte fermée qui s'ouvre sur la zone 19c.

S'il n'était pas aussi loyal envers Kuketh, Torbit pourrait devenir roi des Langues-Noires. Il protège jalousement le temple qui est le siège du pouvoir de son maître et tue quiconque y pénètre sans permission. Torbit est un **assassin** avec les modifications suivantes :

- Torbit est d'alignement chaotique mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : il peut respirer dans l'air et sous l'eau. Il parle le brutacien et peut parler avec les grenouilles et les crapauds. Il a une vitesse au sol de 6 mètres et une vitesse de nage de 12 mètres. Il peut faire des sauts en longueur de 6 mètres et des sauts en hauteur de 3 mètres, avec ou sans élan. Il est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) destinés à se cacher dans un terrain marécageux.
- En plus de ses armes, Torbit porte sur lui un fragment de bâton de jade (voir la section « Trésor » ci-dessous).

Trésor. Torbit a trouvé un fragment de jade de 30 centimètres de long dans la fange. Il ignore qu'il s'agit du fragment d'un bâton de jade créé par les anciens yuan-tis, qu'Halaster a abandonné à Undermoutain il y a plusieurs années de cela. Consultez la section consacrée à la zone 39b de la sixième strate pour en savoir plus sur cet objet yuan-ti et comment le réparer. Seul, le fragment de jade vaut 100 po.

19d. L'abside

Cette chapelle de 9 mètres de haut contient les éléments suivants :

Statue couverte de boue séchée. Cette grande statue de serpent ailé, située au nord de la pièce, est couverte d'une gangue de boue séchée qui lui donne un aspect plus proche d'une grenouille. Des gravures de piètre qualité et des pierres sans valeur ont été déposées en offrande devant la statue.
Autel. Un autel de pierre se trouve au centre de la pièce. Il est décoré de gravures représentant des serpents.

Un personnage qui examine l'autel et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque que l'œil d'un des serpents est en réalité un bouton. Si l'on appuie dessus, il ouvre un compartiment secret dans la section nord de l'autel. Dans celui-ci se trouve un mince cierge rouge (voir la section « Trésor » ci-dessous). Ni Kuketh ni les brutaciens ne connaissent l'existence du compartiment secret et de son trésor.

Trésor. Le cierge rouge est un *cierge d'invocation* dédié à Sseth, une divinité yuan-tie neutre mauvaise. Si une créature qui n'est pas un yuan-ti s'empare du cierge, une brume verte s'échappe de fissures dans le sol et vient former deux **abominations yuan-ties**. Ces gardiens du temple attaquent toute créature qui n'est pas un yuan-ti. S'ils sont réduits à 0 point de vie, ils reprennent la forme d'une brume verdâtre et disparaissent sans laisser de traces.

Si les abominations yuan-ties survivent, elles débarrassent le temple de leurs ennemis et en font leur antre.

20. L'île des Langues-Noires

Eau profonde. Le sol de cette caverne de 9 mètres de haut se dérobe brusquement au niveau de chacun de ses tunnels d'accès. La profondeur de l'eau atteint ici 9 mètres.
Village insulaire. Une douzaine de huttes de fortune ont été construites sur cette île boueuse en forme de fer à cheval. Vingt-cinq **brutaciens** et six **grenouilles géantes** vont et viennent entre les huttes.
Bûcher. Un grand feu rugit à l'extrémité nord de l'île. Il s'en dégage une fumée âcre (les brutaciens l'alimentent avec un mélange d'excréments et de champignons séchés).

Les huttes sont faites de pierres cimentées par de la boue. Les brutaciens qui se trouvent là s'occupent des jeunes, réparent des filets, font la cuisine, ou accomplissent d'autres tâches domestiques. Si l'alerte est donnée dans la zone 19, ils sont prompts à intervenir.

Des poissons cavernicoles inoffensifs nagent dans l'eau profonde qui entoure l'île. Le bassin qui se trouve au centre de l'île est fermé par un filet sous-marin afin d'empêcher les poissons d'y pénétrer. C'est dans ce bassin que les Langues-Noires conservent leurs œufs, cachés au milieu de bouquets de champignons à l'épaisse corolle.

21. Le seigneur de l'oblitération fétide

S'il n'a pas été appelé à se rendre dans la zone 19, c'est ici que se trouve le roi contrarié des Langues-Noires.

21a. La tanière de l'hydre

Cette caverne au plafond de 6 mètres est également remplie de 9 mètres d'eau. Une **hydre** domestiquée se cache au fond des eaux boueuses. L'hydre se retient de révéler sa présence ou d'attaquer tant que Kuketh ne lui a pas donné l'ordre de se dresser et de tuer quelqu'un.

21b. L'antre de Kuketh

Promontoire. Un promontoire se dresse à 1,50 mètre au-dessus du niveau des eaux. Sa surface est sèche et couverte d'os, dont certains sont encore parés de lambeaux de chair.
Lit de Kuketh. Un tas de foin à moitié moisi et le cadavre pourrissant d'un crapaud géant se trouvent à l'extrémité est du promontoire. S'il n'a pas été appelé autre part, le **slaad funeste** Kuketh est étendu dans le foin sous sa forme de brutacien.

Quand il n'est pas en train de donner des ordres à ses sujets, Kuketh se trouve ici à ruminer sur son sort. Le slaad communique avec les étrangers par télépathie. Il est prêt à négocier avec des aventuriers qui se prétendent ennemis des Fléaux des Ssethiens. Kuketh est cependant une créature inconstante et il reviendra assez rapidement sur sa parole. Le seul désir constant qui l'anime est de fuir Undermountain pour retrouver le plan extérieur des Limbes.

21c. La chambre forte secrète

Cette caverne est dissimulée derrière une porte secrète.

Trésor. C'est ici que se trouve le trésor accumulé par les brutaciens : 56 pp, 2 417 po, 540 pa, un symbole sacré de Sseth (un serpent ailé aux crochets découverts) en platine valant 150 po, et un *bandeau d'intelligence*.

22. Les étables

Les brutaciens de la tribu des Langues-Noires élèvent du « bétail » dans cette caverne de 6 mètres de haut éclairée par des torches. Si les dresseurs brutaciens sont attaqués ici, ils relâchent leurs charognards rampants et appellent leurs congénères des zones 19 et 23 à l'aide.

22a. Les grenouilles géantes

Six **grenouilles géantes** bondissent au milieu des eaux peu profondes de cette caverne en coassant lourdement, pendant que six **brutaciens** versent de la nourriture (composée essentiellement de vermine) dans une mangeoire qui court le long du mur nord-ouest.

22b. Les charognards rampants

Dans cette zone surélevée et au sec se trouvent les éléments suivants :

Enclos de bois. Quatre **charognards rampants** sont confinés dans un enclos fait de planches de bois. Trois œufs de ces créatures se trouvent également dans l'enclos.
Outils. Plusieurs seaux et outils à longs manches permettant de s'occuper des charognards rampants se trouvent près de la porte de l'enclos.

Les brutaciens élèvent ces charognards rampants pour leur mucus empoisonné et leurs œufs dont ils nourrissent l'hydre de la zone 21a. Les charognards rampants ne sont pas bien traités. S'ils sont libérés de leur enclos, il y a donc autant de chance qu'ils attaquent les brutaciens que les aventuriers.

Des morceaux de bois récupérés dans toute la strate ont été utilisés pour clôturer cette zone sèche du sol au plafond. Il y a juste assez d'espace entre les morceaux de bois pour qu'une arme de corps à corps ou un tentacule de charognard rampant passe pour porter une attaque. La porte de l'enclos est fermée par une simple boucle de corde.

23. Le campement des brutaciens

Fange. Le sol de cette caverne haute de 6 mètres est couvert de 30 centimètres de fange.
Huttes des brutaciens. Deux cabanes de pierre et de boue se trouvent là, éclairées par de grandes torches. Quatre **brutaciens** sont en train de réparer des outils près des huttes, sous le regard de deux **crapauds géants**.

24. La ferme de varech

Dans cette caverne de 9 mètres de haut, cinq **brutaciens** cultivent des lits de varech dans 1,80 mètre d'eau pendant qu'un **crapaud géant** nage à proximité. Le varech est la base de leur alimentation et il luit d'un faible éclat vert. Cette lueur s'estompe 10 minutes après que la plante a été récoltée.

S'ils sont menacés, les brutaciens ordonnent au crapaud géant d'attaquer et ils vont sonner l'alerte dans les zones 2 et 23.

Les conséquences

Si les personnages aident Kuketh à détruire sa gemme de contrôle ou la récupérer, le slaad funeste abandonne les brutaciens. Si Torbit est encore vivant, il devient le chef de la tribu des Langues-Noires après le départ ou la mort de Kuketh. Cependant, tôt ou tard, les Fléaux des Ssethiens finissent par l'attraper et en faire un de leurs esclaves, prenant ainsi le contrôle de la tribu de brutaciens. Si tous les membres des Langues-Noires sont vaincus, le temple devient un endroit sûr dans lequel les aventuriers peuvent se reposer (du moins si les abominations yuan-ties de la zone 19d n'ont pas pris possession des lieux).

Tuer les Fléaux des Ssethiens délivre Yoastal de sa malédiction et permet aux Langues-Noires d'investir les cavernes des nagas. Il n'est cependant pas exclu que Karstis et les mages de l'Essence de la magie les aient pris de vitesse et souhaitent conserver le contrôle de ces cavernes. Cela dit, ce gain de territoire sera de courte durée, car le trait reconstitution des nagas corrupteurs leur permet de revenir au bout de 1d6 jours.

Strate 9 : L'Essence de la magie



'Essence de la magie est une académie de la magie conçue pour mettre les étudiants à l'épreuve, les piéger et les déconcerter. La strate du donjon est conçue pour quatre personnages de niveau 10. Les aventuriers qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 11.

Qui réside là ?

Un arcanaloth et une guenaude nocturne règnent sur cette strate. Les mages maléfiques en quête de connaissances profanes tout comme ceux qui désirent se former auprès d'Halaster viennent là avec leurs fidèles pour s'entraîner et prouver leur valeur.

Le directeur arcanaloth

Un arcanaloth associé au Mage dément dirige l'académie de l'Essence de la magie dédiée aux mages maléfiques. Il garde le secret sur son véritable nom et utilise *modifier son apparence* pour se faire passer pour Halaster.

L'arcanaloth emploie des nycaloths et des mezzoloths comme gardes. Il est prêt à accorder un sauf-conduit pour traverser l'Essence de la magie en échange d'objets magiques ou d'un peu d'aide pour s'occuper d'un diable en fuite (voir « Le diable osseux », page 119). Il propose aussi à tous les aventuriers lanceurs de sorts profanes de rejoindre son académie et de suivre gratuitement les cours !

Devinasticot la guenaude nocturne

Devinasticot est une guenaude nocturne avec quatre golems de chair à son service. Elle cherche à conclure d'immondes marchés, proposant des sorts et des secrets magiques en échange d'actes maléfiques qui lui permettent de s'emparer d'une âme.

Elle porte une tête de chaton momifiée autour du cou en guise de talisman, mais le colifichet n'a pas de propriété magique, il témoigne juste de la peur qu'elle éprouve à l'égard des chats : elle est terrorisée si une créature féline se trouve dans un rayon de 9 mètres autour d'elle et qu'elle l'entend ou la voit. La guenaude porte aussi une gemme noire lustrée et un grand sac noir (sa *cardioline* et son *sac des âmes* (voir la section sur les guenaudes dans le *Monster Manual*).

Les étudiants maléfiques

Voici le descriptif des étudiants de l'Essence de la magie. Les personnages peuvent les rencontrer n'importe où à n'importe quel moment, mais ils sont généralement dans leur lieu de prédilection.

Malveillant Tourmenteval

Malveillant Tourmenteval est le plus doué des étudiants de l'Essence de la magie. C'est un magicien (humain rashémi **archimage**, NM) vieux de plusieurs siècles qui parle le commun, l'elfique, le géant et le nain. Grâce à des *potions de longévité*, il arbore les traits d'un garçon de 12 ans. Il dissimule l'étendue de ses talents en prétendant maîtriser seulement les sorts de niveau 1 et les tours de magie. Les autres élèves et la plupart des professeurs ont cru à sa ruse, mais pas l'arcanaloth qui le surveille attentivement. Malveillant est le seul étudiant qui a compris que le directeur n'était pas Halaster, mais un arcanaloth qui se fait passer pour lui.

Il est accompagné d'un oni se faisant passer pour une demi-ogresse du nom de Dumara. En réalité, l'oni s'appelle Kumar et il a passé presque toute sa vie en compagnie de Malveillant. Il traite ce dernier comme un grand frère et c'est le seul être à qui le magicien se confie.

Malveillant veut s'emparer d'un grimoire dissimulé dans le sanctuaire privé d'Halaster (zone 45b) et profitera de n'importe quelle diversion pour parvenir à ses fins. Il est prêt à passer un pacte avec les aventuriers : s'ils arrivent à distraire l'arcanaloth et la guenaude le temps qu'il vole le grimoire, il leur montrera les escaliers qui mènent à la dixième strate (voir zone 44). Il leur révélera aussi un secret d'Undermountain, à déterminer en tirant une carte au hasard dans les cartes des secrets (voir annexe C). Malveillant honore sa part du marché tant que cela lui rapporte quelque chose et tente de faire accuser les aventuriers pour le vol du grimoire dès qu'ils sont partis.

Si les personnages déclinent l'offre de Malveillant, ce dernier s'allie à Nylas Jowd et Skrianna Ombresoir (voir plus loin) pour les détruire.

Cephalossk le flagelleur mental

Cephalossk est un flagelleur mental arcaniste (voir l'encadré de la section « flagelleur mental » dans le *Monster Manual*). C'est un paria chez les flagelleurs, il n'a pas d'alliés à l'académie et ne cherche pas à se faire des amis. Il suit les aventuriers et leur lance *détection des pensées* pour discerner leurs véritables intentions.

Il se considère comme intellectuellement supérieur à tout le monde et méprise Malveillant parce qu'il est le favori d'Halaster. Cephalossk essaie de convaincre les aventuriers de distraire et tuer Durama (l'oni garde du corps de Malveillant) pendant qu'il dévore le cerveau du magicien. En échange de leur aide, il promet de leur révéler « trois secrets que tout explorateur d'Undermountain devrait connaître. » Une fois que Cephalossk a dégusté le cerveau de Malveillant, il tient sa promesse et partage télépathiquement les informations suivantes avec les aventuriers :

- Une colonie de flagelleurs mentaux s'est emparée d'une strate d'Undermountain appelée l'Abîme (ce qu'il sait parce qu'il a établi un contact télépathique avec l'ulitharid de la dix-septième strate.)
- Des githyankis ont envahi Undermountain et s'efforcent d'exterminer la colonie de flagelleurs de l'Abîme.
- Halaster a réquisitionné un vaisseau capable de traverser l'espace pour voyager d'un monde à l'autre et l'a caché quelque part à Undermountain (voir la strate 19).

Si les aventuriers refusent d'aider Cephalossk, il les attaque.

Les tubes pneumatiques

L'Essence de la magie dispose d'un système de tubes de cuivre où circulent des navettes de cuivre cylindriques propulsées par de l'air sous pression. Chaque tube fait 7,5 centimètres de diamètre. Chaque navette 22,5 centimètres de long pour un peu moins de 7,5 centimètres de diamètre et se ferme par un couvercle de cuivre vissable. Les tubes sont étiquetés en fonction de leur destination.

Beaucoup d'habitants de la strate les utilisent pour envoyer des parchemins, des ordres ou des missives. Tout objet ou toute créature capables de tenir dans un tube (y compris des personnages sous forme gazeuse) peuvent voyager d'un bout à l'autre du conduit en quelques secondes. Si le minutage est important, ce qu'une créature insère dans un tube à son tour arrive à destination au début de son tour suivant.

Nylas Jowd

Nylas Jowd (humain thayen **mage**, NM avec *animation des morts* de préparé au lieu de *vol*) erre dans les couloirs de l'Essence de la magie en compagnie de deux feux follets invisibles à ses ordres. Nylas a fait le voyage depuis le Thay pour étudier les plus grands secrets de la nécromancie sous la houlette d'Halaster et il a toutes les caractéristiques d'un Magicien rouge du Thay : les robes rouges, le crâne rasé et la propension à faire le mal. Il considère les gens comme des cadavres en devenir et s'intéresse plus à leur anatomie qu'à ce qu'ils disent ou font.

Il veut transformer les Sœurs cornues (voir plus loin) en zombis parce qu'elles se sont montrées cruelles envers lui. Il demande aux personnages de les tuer afin qu'il puisse relever leurs cadavres avec *animation des morts*. S'ils refusent, il les attaque en compagnie de ses feux follets.

Skrianna Ombresoir

Skrianna Ombresoir (humaine illuskienne **mage**, CM) s'est récemment engagée à l'Essence de la magie à la demande d'Halaster. Elle appartient à la famille Ombresoir (voir strate 22) et cherche à relever un défi. Grossière, imbue de sa personne et privilégiée, elle méprise ouvertement le « bas peuple » et profite de sa magie pour abuser des autres et les manipuler avec un plaisir sadique. Elle est toujours accompagnée de son garde animé (dont elle porte l'amulette) et d'un grell qui lui sert de valet et porte son grimoire (qui contient tous les sorts qu'elle a préparés).

Skrianna ne fait absolument pas confiance aux nouveaux arrivants et les attaque à la moindre provocation, persuadée que son garde du corps et son valet la protégeront si un combat éclate.

Les Sœurs cornues

Deux sœurs tieffelines, Turbulence et Violence, ont tenté de rejoindre la confrérie arcanique de Luskan, mais elles ont été refusées. Elles ont travaillé quelques années sur un bateau pirate avant d'arriver à Skullport et d'entendre des rumeurs parlant d'une académie de magie secrète dissimulée à Undermountain. Elles se sont battues bec et ongles pour atteindre l'Essence de la magie, mais l'endroit n'était pas à la hauteur de sa réputation. Elles ne s'y sont fait aucun ami et ne sont pas satisfaites de la qualité de l'enseignement. À présent, elles voudraient s'en aller, mais le directeur leur a ordonné de rester en leur assurant que les choses allaient s'améliorer. Devinasticot, la guenaude nocturne, les surveille et elles profiteront de la moindre diversion pour s'enfuir à Skullport. Elles tentent donc d'enrôler les personnages pour qu'ils se chargent de cette diversion.

Les deux sœurs sont des **mages** tieffelines avec les modifications suivantes :

- Les tieffelines sont d'alignement loyal mauvais.
- Chacune possède ces traits raciaux : Résistance aux dégâts de feu, Vision dans le noir avec une portée de 18 mètres, parle le commun, le commun des profondeurs, le draconique et l'infernal.
- Chacune possède également un grimoire contenant tous les sorts qu'elle a préparés.

Elan Tanor'thal

Elan est un **mage drow** issu d'une maison qui menait un commerce d'esclaves lucratif à Skullport jusqu'à ce que la Guilde de Xanathar l'évince. Il espère apprendre assez de magie pour conquérir un jour Skullport au nom de sa famille. Comme la plupart des drows, il est d'un caractère traître prévisible. Son discours a beau être agréable,

toute alliance avec lui se terminera mal et probablement dans le sang.

Elan tend une main faussement secourable aux nouveaux venus en leur recommandant de se tenir à l'écart des autres étudiants et du directeur. « Ils sont tous fous », prévient-il. Il aime se trouver au plus près de l'action, afin d'observer discrètement où les aventuriers conservent leurs objets magiques et leurs grimoires (dont il compte s'emparer à leur mort).

Le diable osseux

Yarek, un étudiant trop zélé, a invoqué par erreur un diable osseux dans l'aile occidentale. Après avoir tué son invocateur, le diable a découvert à son grand désarroi que les sceaux magiques de l'Essence de la magie l'empêchent de fuir la zone 47. L'arcanaloth propose aux aventuriers de les laisser traverser l'Essence de la magie en toute sécurité s'ils triomphent du diable et le renvoient dans les Neuf Enfers.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 9. Il y a peu de sources de lumière ici : les créatures qui résident à l'Essence de la magie disposent de la vision dans le noir ou créent leur propre lumière par magie.

1. Le hall d'entrée

Ces pièces forment l'entrée de ce qui était autrefois un magnifique manoir souterrain.

1a. La main gauche de Manshoon

Alarme. Le sort *alarme* a été lancé sur la zone de 6 mètres de côté marquée sur la carte 9. Il avertit silencieusement le directeur (zone 15) de l'arrivée de visiteurs.

Mosaïques du plafond. Cette pièce a un plafond voûté de 9 mètres de haut. Dessus, des mosaïques aux couleurs vives représentent des magiciens engagés dans un fabuleux duel magique.

Gardien mort-vivant. La main et l'avant-bras gauches flétris d'un humain flottent au beau milieu de la pièce, à 4,50 mètres au-dessus du sol.

En réponse au sort d'*alarme*, l'**arcanaloth** se rend dans la zone 1 pour accueillir les nouveaux arrivants (voir l'encadré « Rencontrer le directeur »)

Le membre, tranché au niveau du coude, appartenait à un archimage humain appelé Manshoon, ou plus précisément à l'un de ses clones. Ce clone a défié Halaster dans un duel magique et perdu plus que le combat. Halaster a transformé son bras en gardien qui attaque les intrus jusqu'à ce que le Mage dément ou une créature qui lui ressemble lui fasse signe d'arrêter. Le bras a les statistiques d'un **archimage**, avec les modifications suivantes :

- C'est une créature de Très Petite taille, non alignée, morte-vivante, avec 63 (18d4 + 18) points de vie et *flétrissement* préparé au lieu de *bannissement*.
- Elle dispose d'une vitesse de vol de 9 mètres et du vol stationnaire.
- Elle possède la vision aveugle dans un rayon de 18 mètres et elle est aveugle au-delà. Elle ne peut pas entendre ni parler et il est impossible de la rendre sourde ou aveugle.

1b. La salle d'attente

Cette salle contient six fauteuils rembourrés criards.

Rencontrer le directeur

Si les personnages déclenchent l'alarme de la zone 1, le directeur vient à leur rencontre, sinon il réside en 15. Tant que l'arcanaloth érudit se trouve en compagnie de visiteurs, il s'efforce de rester poli, même s'il incarne le Mage dément. Il décrit l'académie en termes dithyrambiques et chante les louanges de ses excellents étudiants entièrement dévoués à la magie profane. Il prétend s'intéresser personnellement à tout ce qui se passe dans le donjon et ne vouloir aucun mal aux aventuriers qui apportent un «service sanitaire indispensable » en débarrassant les lieux de leurs insupportables monstres.

Si les personnages traversent juste l'académie pour se rendre dans les strates inférieures, il leur offre de les conduire au sommet des marches menant à la dixième strate. Mais pour traverser l'Essence de la magie sans danger, il leur propose un marché :

- Donner un objet magique par membre du groupe
- Tuer le diable osseux de la zone 47

Si les personnages décident de se débarrasser du diable plutôt que de leurs objets magiques, le directeur les escorte à travers les zones 2, 3, 6, 38, 39 et 46. Il les attend en 46b le temps qu'ils tuent le diable en 47, puis les accompagne en haut des marches menant à la dixième strate, comme promis. Il retourne en 15 une fois qu'il les a vus disparaître au bas de l'escalier.

Les visiteurs qui déclinent l'offre du directeur sont poliment conviés à retourner d'où ils viennent et ne jamais plus montrer leur visage à l'Essence de la magie. Ceux qui refusent de partir se font attaquer.

Un personnage affirmant être un lanceur de sorts profanes en quête d'un professeur est invité à rester à l'académie et passer l'examen d'entrée. S'il accepte, le directeur utilise le sort *téléportation* pour se rendre, avec le candidat, en 11c où il lui suggère de rester jusqu'à ce qu'il puisse définir une date pour l'examen d'entrée (si le groupe compte plusieurs candidats, l'arcanaloth les garde ensemble). Le directeur s'attend à ce que le candidat ignore son conseil et explore le complexe. En réalité, l'examen d'entrée consiste à voir comment le candidat se comporte avec les autres étudiants. Un candidat qui leur tient tête est admis, le directeur considérant l'examen comme réussi.

Une fois reçu à l'Essence de la magie, il peut déambuler dans les couloirs et parler aux autres étudiants, jusqu'à ce qu'il s'attire des ennuis et se fasse renvoyer ou assassiner.

1c. Le vestiaire

Des rangées de patères en métal nu courent sur les murs de cette pièce.

1d. Les toilettes

Cette pièce est équipée de lavabos de pierre et de toilettes, tous dotés de mots de commande gravés au-dessus d'eux. Les lavabos et les pots de chambre se remplissent d'eau sur commande, des drains d'évacuation sur leur face interne les empêchant de déborder. Deux **serviteurs invisibles** (voir annexe A) se tiennent près des porte-serviettes, prêts à tendre le linge aux gens.

2. Le couloir piégé

Un décroché du couloir abrite les gravures de huit magiciens tenant chacun un bâton, chaque bâton représentant une école de magie différente. Le couloir possède deux caractéristiques cachées.

- Quand une créature entre dans la case piégée de 3 mètres de côté indiquée sur la carte 9 pour la première fois d'un tour ou quand elle y commence son tour, la statue de méduse de la zone 3 s'anime et lui tire une flèche magique dessus (si le directeur accompagne les personnages dans le couloir, il utilise *main du mage* pour appuyer sur le bouton qui désactive le piège).
- Un bouton de pierre est dissimulé dans le mur nord, camouflé dans les détails du bâton représentant l'invocation. Un personnage examinant le mur repère le bouton s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un cliquetis retentit dès que quelqu'un appuie sur le bouton, ce qui désactive le piège lançant des flèches pendant 1 minute.

3. Le carrefour de la méduse

Les murs de cette pièce s'élèvent à la verticale sur 3 mètres, avant de s'incliner vers l'intérieur pour se rejoindre à 6 mètres du sol. Une statue de méduse en colère est installée sur un bloc de pierre cylindrique d'une trentaine de centimètres de haut, posé au milieu de la salle. Elle possède un arc et un carquois vide et regarde au nord.

Quand quelqu'un déclenche le piège de la zone 2, une flèche empoisonnée se matérialise dans la main de la méduse qui s'anime. Elle bande son arc et tire sur la créature qui a déclenché le piège (+6 pour toucher) et inflige 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison si elle touche.

La statue est un objet de taille Moyenne avec une CA de 15 et 50 points de vie. Elle est immunisée contre tous les dégâts, sauf ceux de force et pèse 600 kilos. Un personnage peut utiliser une action pour tenter de faire tomber la statue au bas de son socle. Il y parvient s'il réussit un test de Force (Athlétisme) DD 18. Si la statue est renversée, elle ne s'anime pas tant qu'elle n'a pas repris sa place. (Si Devinasticot apprend que la statue est tombée, elle vient avec ses golems la remettre sur le socle avant de chercher les coupables pour les punir.)

4. La fontaine d'eau potable

Fontaine. De l'eau potable issue d'une source naturelle jaillit de la bouche d'un bas-relief représentant le visage béat d'Halaster et se déverse dans un bassin de pierre semi-circulaire délimité par un muret de pierre de 60 centimètres avant de s'écouler ailleurs par de petits trous.
Gardes. Deux **mezzoloths** flanquent la fontaine.
Braseros. Deux braseros de pierre éteints en forme de mains griffues se dressent sur le sol de pierre, à l'extrémité sud de la salle.

Les mezzoloths veillent à ce que personne ne touche à l'approvisionnement de l'académie en eau potable ni ne détruise la fontaine. En dehors de cela, ils ne prêtent aucune attention aux visiteurs.

5. Le portrait du Mage dément

Cette pièce est vide, en dehors d'un immense rideau de velours rouge qui recouvre le mur septentrional. Sur le côté, un cordon permet de tirer ce rideau. Il cache un grand tableau abstrait représentant Halaster entouré par des champs de bouches ensanglantées et de gens s'entredévorant. D'autres étranges silhouettes issues d'au-delà du plan matériel apparaissent en arrière-plan. Le visage d'Halaster est d'un calme glaçant en dépit de la violence du chaos qui l'entoure et son regard perçant semble suivre tous ceux qui regardent le portrait.

Une créature qui contemple la peinture doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sinon elle subit une forme aléatoire de folie persistante déterminée par un jet sur la table Folies persistantes, au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*. Une créature qui rate son jet peut être de nouveau affectée par le tableau, mais seulement une fois sa folie actuelle guérie.

6. Le coin lecture

Bureaux. Une rangée de bureaux occupe le milieu de la salle. Malveillant Tourmenteval (humain rashémi **archimage**, NM qui parle abyssal, commun, elfique, géant, nain et primordial) est assis à l'un des bureaux. Son garde du corps, un **oni** déguisé en demi-ogresse appelée Dumara, se tient à ses côtés.
Étagères. De hautes bibliothèques débordant de cahiers tapissent les murs nord-est et sud-ouest. Ils sont classés par sujet.
Tubes pneumatiques. Une rangée de dix tubes pneumatiques est fixée au mur du fond. Derrière, il y a une étagère de navettes en cuivre vides.

Malveillant tient une baguette à l'extrémité illuminée par le tour de magie *lumière* et lit une biographie usée d'Ahghairon, l'archimage fondateur de Waterdeep. Si le directeur escorte les personnages dans l'Essence de la magie, Malveillant leur sourit quand ils passent. Dès qu'ils sont partis, il lance *invisibilité* sur son oni et lui et suit le groupe, curieux de découvrir ce qu'ils comptent faire à l'académie. Malveillant et Durama abordent les personnages dès qu'ils ont l'occasion de le faire en privé (voir « Les étudiants maléfiques », page 117).

Les cahiers conservés ici sont assez souples et minces pour que l'on puisse les rouler et les glisser dans l'une des navettes des tubes pneumatiques. Les cahiers traitent de divers sujets destinés aux magiciens, comme la récolte de composantes de sorts, des réflexions sur la Toile, la biographie de célèbres magiciens et liches, des astuces pour créer des illusions réussies et des essais rédigés par les étudiants précédents sur un large éventail de sujets profanes. Si quelqu'un emporte un ouvrage de cette collection hors de l'Essence de la magie, il disparaît par magie et réapparaît sur son étagère.

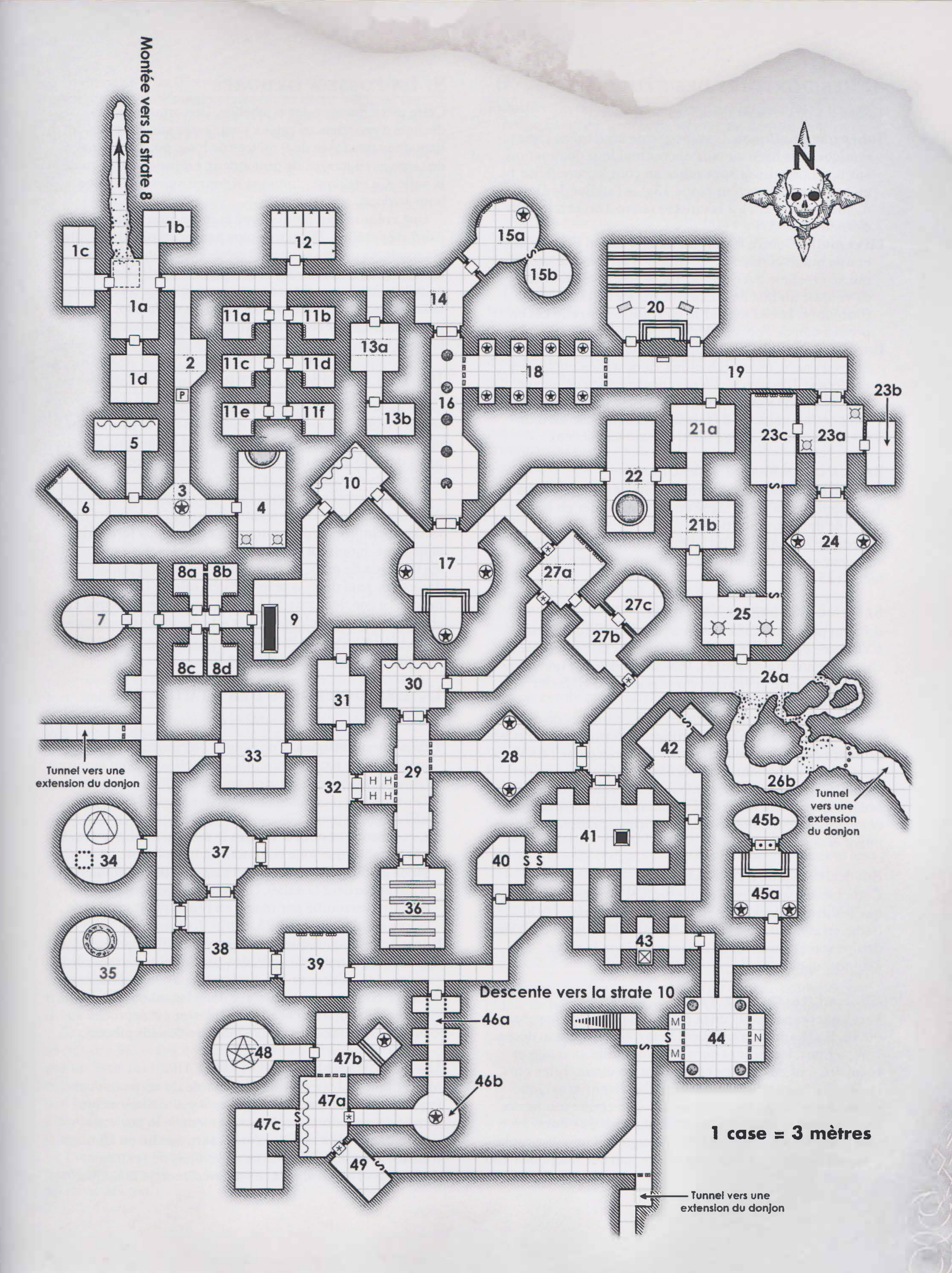
Les tubes pneumatiques

Les tubes sont reliés aux dortoirs des étudiants (zones 8 et 11). De gauche à droite, ils sont étiquetés « Turbulence » (zone 8a), « Violence » (zone 8b), « Karstis » (zone 8c), « Yarek » (zone 8d), « Malveillant » (zone 11a), Skrianna (zone 11b), « Libre » (zone 11c), Cephalossk (zone 11d), « Elan » (zone 11e) et « Nylas » (zone 11f).

7. L'atelier

La porte de cette pièce est entrouverte. Cephalossk, le **flagelleur mental arcaniste**, observe les lieux par l'embrasure. Cela fait bien trop longtemps qu'il n'a pas dévoré un cerveau frais, mais il n'attaque pas les personnages s'ils lui promettent de l'aider à se repaître de l'esprit de Malveillant (voir « Cephalossk le flagelleur mental », page 118)

Cet atelier déborde de tables, de braseros et de matériel d'alchimie.



Carte 9 : L'Essence de la magie

8. Les dortoirs des étudiants

Toutes les pièces sont meublées de même :

Tubes pneumatiques. Une rangée de cinq tubes pneumatiques est fixée au mur. Ils portent leur destination sur une étiquette et sont reliés au coin lecture (zone 6), au bureau du directeur (zone 15a), à l'atelier de Devinasticot (zone 23c), à la cuisine (zone 27a) et à la salle d'étude (zone 39).

Lit et malle. Contre le mur du fond, il y a un lit ordinaire et une malle cerclée de fer munie d'un robuste cadenas qui se crochète avec des outils de voleur à condition de réussir un test de Dextérité DD 20 (si la pièce est inoccupée, la clef est sur le cadenas, sinon elle est en possession de l'occupant des lieux).

Bureau. Ce bureau quelconque contient des plumes, des fioles d'encre, des parchemins vierges, des notes, des cahiers et 1d6 navettes à parchemin vides en cuivre conçues pour s'insérer dans les tubes pneumatiques. Un portrait encadré d'Halaster est accroché au mur (l'expression du visage diffère selon les pièces).

8a. La chambre de Turbulence

Il y a un petit trou dans le mur oriental, ce qui permet à Turbulence et sa sœur logée en 8b de discuter en restant chacune dans ses quartiers.

Trésor. La malle de Turbulence contient une tenue de voyageur et une amulette d'héliotrope en forme de pentacle (125 po).

8b. La chambre de Violence

Il y a un petit trou dans le mur occidental, ce qui permet à Violence et sa sœur logée en 8a de discuter en restant chacune dans ses quartiers. Violence a dessiné une grande moustache noire et épaisse sur le portrait d'Halaster au-dessus de son bureau.

Trésor. La malle de Violence contient une tenue de voyageur, une bourse en cuir rouge renfermant 75 po et un grimoire dérobé dans la chambre de Yarek (zone 8d). Voici les sorts qu'il contient : *nuée de dagues*, *invoquer un élémentaire*, *vision dans le noir*, *nappe de brouillard*, *graisse*, *bourrasque*, *petite hutte de Léomund*, *projectile magique*, *chien de garde de Mordenkainen*, *envoi de message*, *nuage puant* et *serviteur invisible*.

8c. La chambre de Karstis

Cette pièce est réservée à un étudiant nommé Karstis, que les aventuriers ont peut-être rencontré dans la huitième strate. S'il a fui Rampe-Marais, il est au lit en train de lire son grimoire (s'il l'a encore), sinon la pièce est inoccupée.

8d. La chambre de Yarek

Yarek est responsable de la présence du diable osseux en 48. Sa chambre n'a pas été nettoyée depuis son décès.

À sa mort, les Sœurs cornues ont fouillé sa malle et récupéré tout ce qu'elles estimaient précieux. Elles ont laissé une baguette de cristal (un focaliseur arcanique d'une valeur de 10 po), de beaux habits et une miniature d'un charmant magicien humain aux cheveux noirs avec une colombe perchée sur l'épaule signée d'un autographe. L'autographe dit « Yarek, passe une journée magique ! Ton ami, Jim. »

9. La fosse à ordures

Cette pièce empeste les poubelles. Des ordures et les déchets d'expériences ratées s'entassent sur 3 mètres de haut dans une fosse de 9 mètres de long, pour 3 mètres de large et 18 mètres de profondeur, creusée au milieu de la salle. Ce mélange chimique a donné naissance à une boue toxique.

Une créature qui tombe dans la fosse atterrit sur la pile d'ordures molles, 18 mètres plus bas, et reçoit 1d4 dégâts contondants par tranche de 3 mètres de chute. Une fois dans la boue toxique, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle nettoie la boue qui la recouvre avec de l'eau ou de l'alcool. Un test d'Intelligence (Nature) DD 10 révèle comment nettoyer la vase.

10. Où est Halaster ?

Cette pièce est vide, en dehors d'un immense rideau de velours rouge qui recouvre le mur nord-ouest. Sur le côté, un cordon permet de tirer ce rideau qui cache quinze peintures de 1,50 mètre de long pour 90 centimètres de haut, accrochées au mur en trois rangées de cinq.

Chacune représente une classe de magiciens diplômés de l'Essence de la magie à l'air renfrogné. La plupart des vieilles peintures représentent les élèves sous forme de squelettes, montrant lesquels sont décédés. En examinant les tableaux de près, on remarque qu'Halaster apparaît dans tous, sauf dans la peinture centrale de la rangée du milieu. Si l'on décroche ce tableau, une rune ancienne cachée derrière se déclenche (voir « Les runes anciennes », page 12). Déterminez la rune en piochant dans les cartes de runes anciennes (voir annexe B).

11. Les dortoirs des étudiants

Toutes les pièces sont meublées de même :

Tubes pneumatiques. Une rangée de cinq tubes pneumatiques est fixée au mur. Ils sont reliés au coin lecture (zone 6), au bureau du directeur (zone 15a), à l'atelier de Devinasticot (zone 23c), à la cuisine (zone 27a) et à la salle d'étude (zone 39).

Lit, commode et coffre. Contre le mur du fond, il y a un lit confortable, une jolie commode et un coffre de fer aux pieds griffus doté d'un *verrou magique* (lié à l'étudiant à qui appartient la salle). Un personnage peut ouvrir le coffre verrouillé par magie en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

Bureau. Ce magnifique secrétaire à cylindre contient des plumes, des fioles d'encre, des parchemins vierges, des notes, des cahiers et 1d6 navettes à parchemin vides en cuivre conçues pour s'insérer dans les tubes pneumatiques. Un portrait encadré d'Halaster est accroché au mur (l'expression du visage diffère selon les pièces).

11a. La chambre de Malveillant

Malveillant Tourmenteval et son garde du corps oni partagent cette chambre. Le magicien a veillé à lancer un *glyphe de protection* sur l'encadrement de la porte, qui doit se déclencher si quelqu'un d'autre que lui ou Dumara franchit le seuil. Le glyphe ne se voit pas de l'extérieur de la salle et explose en une sphère d'énergie magique

d'un rayon de 6 mètres centrée sur lui. Chaque créature présente dans la zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 et subit 45 (10d8) dégâts de tonnerre sur un échec, moitié moins sur une réussite.

Trésor. Malveillant conserve un coffret serti de gemmes dans son secrétaire. C'est une réplique (valant 50 po) d'un coffre de grande taille fait de magnifiques matériaux. Le grand coffre (5 000 po) est caché sur le plan éthéré grâce au sort *coffre secret de Léomund*.

Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réussi révèle la véritable nature du modèle réduit. Malveillant est le seul capable d'utiliser la réplique pour rappeler le grand coffre qui contient deux grimoires intitulés *les Sorts de Malveillants*, volumes I et II. Ils contiennent les sorts que Malveillant a préparés ainsi que les suivants : *verrou magique*, *main de Bigby*, *désintégration*, *cage de force*, *forme gazeuse*, *glyphe de protection*, *coffre secret de Léomund*, *labyrinthe*, *flèche acide de Melf*, *sanctuaire privé de Mordenkainen*, *danse irrésistible d'Otto*, *fou rire de Tasha*, *télékinésie*, *disque flottant de Tenser*, *métamorphose suprême*.

11b. La chambre de Skrianna

Skrianna a équipé sa chambre de tout le confort : des draps de soie, de douces fourrures de bêtes exotiques, un bol de fruits frais, un encensoir et un fauteuil de lecture en osier rembourré de coussins.

Journal de Skrianna. Skrianna conserve son journal dans son bureau. Il offre un aperçu rare de l'esprit dément d'un membre de la famille Ombresoir. En plus d'y exprimer son mépris à l'égard des autres étudiants de l'Essence de la magie, Skrianna peste contre les entraves que lui impose le directeur. Elle parle aussi d'un amant imaginaire nommé Acamar qui viendrait du vide par delà le ciel et dit avoir visité le Royaume lointain en rêve. Elle fait mention d'autres membres de sa famille, Zalthar et Dezmyr, qui résident à fort Ombresoir (voir strate 22) et comptent revenir de force à Waterdeep, aidés par une sorte de créature artificielle géante qu'Halaster fabrique à la tenure d'Arcturia.

Trésor. La commode de Skrianna contient dix assortiments de beaux habits et une tenue de voyageur. Son coffre, dont le couvercle est orné d'un miroir sur sa face interne, contient une baguette d'ébène aux gravures complexes, un matériel d'empoisonneur et une fiole d'un parfum exquis (75 po).

11c. La chambre libre

Cette chambre est inoccupée.

11d. La chambre de Cephalossk

Le secrétaire à cylindre contient seize bocaux troubles où flottent des cerveaux conservés. Le coffre contient neuf bocaux semblables, vides. Cephalossk est avide de cerveaux frais, mais il se contente de ses conserves quand il n'a pas d'autre source de nourriture.

Trésor. Cephalossk conserve son grimoire dans le secrétaire. Il est fait de minces plaques de cuivre reliées par un fil de mithral. Chaque page porte des inscriptions ressemblant à du braille, un langage appelé le qualith que les flagelleurs mentaux lisent avec leurs tentacules. Les autres races doivent recourir à *compréhension des langues* ou une magie similaire pour déchiffrer ces écrits. Le grimoire contient tous les sorts que Cephalossk a préparés (voir l'encadré de la section « flagelleur mental » du *Monster Manual*).

11e. La chambre d'Elan

Familier Le familier d'Elan, une **araignée** noire striée de rouge sang, est accroché au mur au-dessus de la porte et prévient le magicien par télépathie s'il repère des intrus dans la pièce.

Sanctuaire. Un petit autel dédié à Lolth, la reine démoniaque, est posé sur une table de nuit à côté du lit.

Une fois que l'araignée a prévenu Elan qu'il a des intrus dans sa chambre, il met 3 rounds à se rendre ici depuis la zone 13a. Il les accueille amicalement (voir « Elan Tanor'thal », page 118).

L'autel ressemble à une lanterne, afin d'être facilement transportable. Il renferme une statuette de Lolth sous sa forme de drow en basalte noir, entourée de toiles d'araignée. *Détection de la magie* dévoile une aura de magie d'enchantement autour de la statuette. Une créature qui touche la statue doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sinon elle subit une forme aléatoire de folie passagère déterminée par un jet sur la table Folies passagère, au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre la folie peut manipuler la statuette en toute sécurité.

Trésor. Le coffre d'Elan contient une tenue de voyageur noire, une bourse en soie d'araignée contenant 38 pp et une cape noire à capuche. Une broche en obsidienne gravée de l'insigne de la maison Tanor'thal est piquée sur la cape.

11f. La chambre de Nylas

Une immonde puanteur émane d'un **zombi ogre** debout contre le mur face à la porte. Il a pour ordre de défendre Nylas quand il dort ici et de protéger son grimoire (voir « Trésor », plus bas).

Trésor. Nylas cache son grimoire dans le torse pourrissant du zombi ogre. Les personnages dotés d'une valeur de Sagesse (Perception) passive de 15 ou plus qui approchent à 1,50 mètre du zombi aperçoivent le livre glissé entre ses côtes. Un aventurier peut utiliser une action pour tenter de s'emparer du grimoire alors que le zombi est animé. Il y parvient s'il réussit un test de Dextérité (Escamotage) DD 12. Nul besoin de faire un test pour récupérer le livre si le zombi est neutralisé ou détruit.

La couverture du grimoire de Nylas est faite de bois prélevé sur un cercueil, ses pages sont en peau humaine cousue et l'encre n'est autre que le propre sang du Magicien rouge. L'ouvrage contient tous les sorts que Nylas a préparés (voir le profil du **mage**) plus *animation des morts*, *flétrissement* et *contacter un autre plan*.

12. Les douches communes

Cette pièce contient cinq cabines de douche dotées de robinets de fer et de pommes de douche fixées au mur. L'eau arrive ici depuis un réservoir souterrain. Elle est chauffée par magie et emplit vite la pièce de buée si on ouvre les robinets.

13. La salle de jeu

Les étudiants viennent ici pour se détendre et récupérer entre les cours.

13a. La taverne

Cette pièce ressemble fortement à une agréable taverne de Waterdeep. Le bar est garni de bouteilles d'excellentes liqueurs et de tonneaux de vin. Une cible est fixée au mur ouest, accompagnée de fléchettes sculptées en forme de stirges.

Un **mage drow** nommé Elan Tanor'thal (voir « Elan Tanor'thal », page 118) est assis à une table couverte de parchemins, dans l'angle sud-ouest, face à la porte nord. Elan vient de recevoir un *parchemin* de *légende* de la part de Devinasticot, la guenaude nocturne, et il recopie soigneusement le sort dans son grimoire. Il accueille aimablement les étrangers et leur propose de se servir du vin pendant qu'il termine son travail. Le parchemin tombe en poussière dès qu'il a terminé.

Trésor. Le grimoire d'Elan à la couverture de cuir noir contient tous les sorts qu'il a préparés plus : *confusion*, *contresort*, *fabrication*, *léger comme une plume*, *glyphe de protection*, *arme magique*, *apparence trompeuse*, *respiration aquatique*. S'il a réussi à recopier le *parchemin magique* de Devinasticot, le grimoire contient aussi *légende*.

13b. Le portail-voûte menant à la strate 6

Voûte. Une arche de pierre ornée de tyrannœils, de flumphs et de stirges est sculptée dans le mur sud (voir « Portail-voûte » plus bas).

Garde. Un **nycaloth** invisible se tient près du mur sud et protège le portail-voûte. Il devient visible dès qu'il attaque ou lance un sort.

Il a ordre d'empêcher quiconque de quitter l'Essence de la magie sans la permission de l'arcanaloth et de traîner de force toute créature qui arrive ici par le portail jusqu'au bureau du directeur (zone 15a) pour y être interrogée. Il a interdiction de tuer qui que ce soit et assomme les créatures au lieu de les éliminer, avant de les emporter dans le bureau du directeur.

Portail-voûte. Cette arche est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si une créature vole ou lévite dans un rayon de 1,50 mètre autour de la voûte, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui franchit le portail arrive en 8b de la sixième strate, dans l'emplacement inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

14. La salle de retenue

Il y a 50 % de chances qu'une **mage** tieffeline en robe rouge nommée Violence (voir « les Sœurs cornues », page 118) se trouve en retenue ici pour avoir menacé un conférencier invité. La zone contient les éléments suivants :

Bureau. Un bureau ordinaire est appuyé contre le mur occidental. Si Violence est ici, elle est assise sur la chaise, face au mur, en train de lire un grimoire calciné.

Plaque. La porte nord-est est dotée d'une plaque de bronze disant « bureau du directeur, frappez avant d'entrer ».

Violence n'a pas le droit de quitter la salle sans la permission du directeur et ne veut pas s'éclipser au risque d'être punie plus durement. Si les personnages se montrent amicaux en l'abordant, elle leur conseille de s'en aller avant que le directeur n'arrive et de parler à Turbulence, sa sœur, qui se trouve dans la salle des incantations (zone 17).

Le trésor

Le grimoire noirci de Violence contient les sorts qu'elle a préparés et les suivants : *modifier son apparence*, *nuée de dagues*, *motif hypnotique*, *mur de feu*.

15. Le sanctuaire de l'arcanaloth

Ces pièces privées appartiennent au directeur, l'arcanaloth qui se fait passer pour Halaster Blackcloak.

15a. Le bureau du directeur

Si les aventuriers ne l'ont pas encore rencontré ailleurs, l'**arcanaloth** est ici, sous les traits d'Halaster. La salle a un plafond voûté de 9 mètres et les caractéristiques suivantes :

Statue. En face de la porte, une statue grandeur réelle d'Halaster se dresse sur un piédestal de granite de 90 centimètres. Des dizaines d'yeux sont gravés dans la robe du magicien qui tient un bâton de pierre couronné d'une flamme magique vacillante (créée par le sort *flamme éternelle*).

Bureau. Un imposant bureau en chêne se dresse devant la statue. Derrière lui, il y a un fauteuil à haut dossier gravé de visages hurlants (voir plus loin).

Tubes pneumatiques. Quinze tubes pneumatiques de cuivre s'étalent sur le mur nord-ouest, au-dessus d'une étagère de navettes en cuivre vides.

Porte secrète. Une porte dérobée donne en 15b.

Si l'arcanaloth est présent, il rédige des ordres de mission individuels sur des parchemins qu'il envoie aux étudiants à l'aide du système de tubes pneumatiques. Ces tâches consistent à lire des livres, effectuer des expériences et écrire des essais sur divers sujets magiques.

Le sort *répulsion/attirance* a été lancé sur le fauteuil du directeur. Une créature incapable de lancer un ou plusieurs sorts de niveau 7 ou plus est sujette à l'effet d'antipathie (jet de sauvegarde DD 17), assaillie par des hurlements semblant venir du fauteuil.

Tubes pneumatiques. Ces tubes sont reliés à divers sites de l'Essence de la magie et du Défi de Muiral (strate 10). La destination de chaque tube est indiquée sur son étiquette. De gauche à droite : « Turbulence » (zone 8a), « Violence » (zone 8b), « Karstis » (zone 8c), « Yarek » (zone 8d), « Malveillant » (zone 11a), « Skrianna » (zone 11b), « Libre » (zone 11c), « Cephalossk » (zone 11d), « Elan » (zone 11e), « Nylas » (zone 11f), « Devinasticot » (zone 23c), « Cuisine » (zone 27a), « Salle d'étude » (zone 39), « Conférencier invité » (zone 42), et « Muiral » (strate 10, zone 4b).

15b. L'antre de l'arcanaloth

Étagères. Des étagères de pierre tapissent les murs et débordent de livres.

Symbole. Un glyphe de 3 mètres de diamètre sert de déclencheur au sort *symbole*. Il est tracé au sol et presque invisible, dissimulé sous un tapis rond brodé de motifs répétitifs représentant des yeux.

Toute créature autre qu'un fiélon déclenche le *symbole* dès qu'elle marche sur le tapis ou interagit avec. Comme le glyphe est recouvert d'un tapis, les aventuriers ont peu de chances de le repérer, à moins de recourir au sort *détection de la magie* ou à une magie permettant de voir à travers le tapis.

Lorsque le glyphe se déclenche, chaque créature dans la pièce doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 55 (10d10) dégâts nécrotiques sur un échec, sinon la moitié.

Trésor. L'arcanaloth est un lecteur avide qui a collectionné d'innombrables livres issus de tout le multivers. La plupart traitent de sujets ordinaires comme l'étiquette, les arts oratoires ou la diplomatie. Vingt ouvrages parlent des plans extérieurs et narrent des événements historiques de mondes du plan matériel, dont Toril, Tærre, Athas, etc. Ils valent 100 po pièce auprès d'un connaisseur. Un personnage trouve l'un de ces livres rares après une heure de recherches.

L'arcanaloth conserve son grimoire ici. Il est doté d'une couverture de cuir ornée d'images terrifiantes. Le texte est invisible : pour le lire il faut disposer de vision parfaite, du sort *voir l'invisible* ou d'une magie similaire. Le grimoire contient tous les sorts que l'arcanaloth a préparés plus *champ antimagie*, *nuage mortel*, *cercle de mort*, *boule de feu à explosion retardée*, *tempête de grêle*, *légende*, *scrutation* et *symbole*.

16. Le chaudron magique

Nylas Jowd. Nylas Jowd, le **mage** thayen (voir « Nylas Jowd »), rôde dans l'alcôve orientale avec ses deux **feux follets** invisibles.

Colonnes et chaudron. Cinq colonnes de pierre soutiennent un plafond voûté de 6 mètres de haut. La colonne la plus au sud est creusée d'une cavité abritant un chaudron de plomb doté d'un couvercle, visible pour toute créature au sud du pilier. Une vieille louche en bois est suspendue à un crochet au-dessus du chaudron.

Mur illusoire. Un mur illusoire dissimule la zone 18. Le mur émet une aura de magie d'illusion sous l'effet du sort *détection de la magie*. Il n'a aucune consistance : les créatures et les objets le traversent sans mal. Il disparaît suite à une *dissipation de la magie* DD 14 réussie.

Nylas compte tendre une embuscade à Turbulence (voir zone 17) et la tuer quand elle viendra boire au chaudron. Si les aventuriers découvrent Nylas, il tente de les convaincre de tuer la tieffeline pour lui et les attaque s'ils refusent. Les feux-follets s'attaquent à l'ennemi le plus proche de leur maître pour le défendre.

Chaudron.

Le sort *détection de la magie* ne traverse pas l'enveloppe de plomb du chaudron. Le récipient pèse 5 kilos et contient 1d10 doses d'un liquide magique transparent qui a l'odeur et le goût du vinaigre. Une créature qui en boit une dose récupère un emplacement de sort dépensé de n'importe quel niveau. Le liquide magique se change en vinaigre ordinaire si on le mélange à une autre substance ou si l'on retire le chaudron de la niche. Tant que le chaudron reste dans l'alcôve, il se remplit automatiquement de douze doses de liquide magique à chaque lever de soleil.

17. La salle des incantations

Le plafond voûté de cette pièce s'élève à 9 mètres. Des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales en forme de mains démoniaques griffues éclairent les lieux. Les murs, le sol et le plafond ont été calcinés et troués par les sorts.

Si les personnages entrent ici pour la première fois, une **mage** tieffeline en robe noire nommée Turbulence (voir « les Sœurs cornues » page 118) livre un combat magique contre trois archimages, dont l'un semble être Halaster. Elle est en très mauvaise posture, avec seulement 3 points de vie. Avant que les archimages ne l'achèvent, elle hurle « Je me rends ! » Dès leur prochain tour, les archimages se retirent dans des alcôves et se changent en statues grises inanimées (voir « Statues » plus loin).

Turbulence raconte aux personnages tout ce qu'ils veulent savoir sur l'Essence de la magie, afin de les utiliser contre Halaster. Elle précise que le Mage dément dispose d'un sanctuaire privé dans cette strate (zone 45), dans l'espoir qu'ils tentent de le piller et créent une diversion suffisante pour qu'elle puisse s'enfuir en compagnie de sa sœur.

Statues.

Les trois statues représentent des magiciens humains grandeur nature vêtus de robes. Elles servent à tester les capacités magiques des étudiants. Le sort *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour de chacune.

Statue orientale. Cette statue représente une jeune shoue au visage à moitié ravagé par l'acide. Elle tient un orbe.

Statue méridionale. Cette statue se tient sur un dais de pierre et représente Halaster Blackcloak vêtu d'une robe ornée d'yeux grands ouverts. Il tient un bâton.

Statue occidentale. Cette statue représente une femme aux longs cheveux armée d'une baguette noueuse. Ses traits sont cachés derrière un masque entièrement lisse.

Tant que les statues sont inanimées, elles sont indestructibles. Quand une créature passe entre les statues orientales et occidentales, les trois s'animent et attaquent toutes les autres créatures de la pièce. Déterminez séparément l'initiative de chaque statue. Une fois animées, les statues deviennent des **archimages** avec les modifications suivantes :

- Ce sont des créatures artificielles non alignées qui parlent seulement pour lancer des sorts à composantes verbales. Elles ne peuvent pas quitter la salle.
- Elles ont préparé *tempête de grêle* au lieu de *bannissement* et *doigt de mort* au lieu de *téléportation*.
- Une statue neutralisée ou réduite à 0 point de vie se téléporte instantanément dans son alcôve où elle reprend sa forme inanimée et récupère tous ses points de vie. Elle ne peut pas s'animer de nouveau tant que les trois archimages n'ont pas repris leur forme de statue.
- Les statues retournent dans leurs alcôves, redeviennent inanimées et récupèrent tous leurs points de vie si, une fois leur tour arrivé, la pièce ne contient pas d'autres créatures dans un état autre que neutralisé. Il en va de même si une créature dit « je me rends » dans n'importe quelle langue.
- Si une statue réduit une créature à 0 point de vie, cette dernière est stable et inconsciente.

Quand les aventuriers triomphent d'une statue donnée pour la première fois, ils reçoivent autant de PX que s'ils avaient vaincu une créature équivalente dans un combat ordinaire. Les victoires suivantes ne donnent pas de PX.

Le trésor

Le grimoire taché de suie de Turbulence contient les sorts qu'elle a préparés et les suivants : *modifier son apparence*, *nuée de dagues*, *motif hypnotique* et *mur de feu*.

18. Les murs illusoires

Ce couloir au plafond de 3 mètres de haut est fermé à l'est et à l'ouest par des murs illusoires. *Détection de la magie* révèle que les murs ne sont que des illusions sans substance, les créatures et les objets pouvant les traverser sans peine. Ils disparaissent suite à une *dissipation de la magie* DD 14 réussie.

19. L'aventurier fantomatique

Apparition. À l'extrémité orientale du couloir, une apparition diaphane, une aventurière humaine, semble chercher minutieusement des portes dérobées dans les murs.

Murs. Les murs sont couverts de mosaïques tellement abîmées qu'il est impossible de discerner leurs motifs ou de les restaurer. Le mur occidental est une illusion (voir zone 18).

Présentoir à trophées. Un présentoir à trophées en bois se tient entre les portes menant à la zone 20.

L'apparition est un effet régional créé par le Mage dément (voir « L'antre d'Halaster », page 311). Elle a l'apparence d'une jeune humaine vêtue d'habits d'aventuriers usés. Il est impossible de la blesser et elle ignore les créatures et objets alentour.

20. La salle de conférence

Cette salle de conférence à gradins étagés possède un plafond de 4,50 mètres de haut et les particularités suivantes :

Lumière. Les appliques de pierre fichées dans les murs brillent d'une *flamme éternelle*.

Bancs. La moitié nord de la salle se compose de gradins avec des bancs pour les étudiants.

Estrade. Au sud, un grand tableau noir est accroché au-dessus d'une estrade de pierre de 1,50 mètre de haut. Trois bipèdes aux allures de grenouille arborant un sourire tout en crocs sont dessinés à la craie sur le tableau. Ils sont disposés en triangle, celui du haut étant dessiné en rouge, celui en bas à gauche en bleu et celui en bas à droite en vert.

Brancards. Deux brancards de pierre sont stationnés ici. Le premier porte le cadavre d'un quaggoth : sa cage thoracique a explosé et ses entrailles ont été dévorées. L'autre est recouvert d'un drap noir pendant jusqu'à terre, un **têtard de slaad** caché dessous (voir « Têtard de slaad », plus loin).

Un personnage qui étudie les dessins à la craie et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 comprend qu'il s'agit de slaads rouge, bleu et vert. Des flèches jaunes partent du slaad rouge vers les deux autres. Des mots sont écrits en abyssal à côté de chacun. Un personnage qui lit cette langue les traduit ainsi :

- « Parent » à côté du slaad rouge.
- « Rejeton du parent et de l'hôte » à côté du bleu.
- « Rejeton si l'hôte est un lanceur de sorts » à côté du vert.

Têtard de slaad

Devinasticot la guenaude nocturne a prévu une démonstration spéciale pour les étudiants en implantant un œuf de slaad rouge dans un quaggoth capturé. Malheureusement pour elle, le têtard a éclos plus tôt que prévu. Elle n'est pas venue contrôler son sujet récemment et ignore donc que le têtard est en liberté. Ce dernier attaque le premier humanoïde qui approche dans un rayon de 1,50 mètre. Si le têtard reste seul, il se change en **slaad bleu** au bout de 1d12 heures. Devinasticot pourrait charger des personnages qui s'enrôlent à l'académie de l'éliminer.

21. Les salles de classe

Ces salles offrent un environnement d'apprentissage plus intime que la salle de conférence.

21a. La salle de classe nord

Tableau noir. Une étroite tablette de pierre court sous un tableau noir accroché au mur ouest pour récupérer la poussière de craie. Dessous, des niches contiennent des brosses et des craies colorées.

Bureaux. Douze bureaux font face au tableau, disposés en trois rangées de quatre. Chaque bureau a des pieds en fonte, un siège en cuivre sculpté et une table en bois gravée de graffiti dans diverses langues.

Patères. Le mur du fond présente une rangée de patères pour accrocher les capes.

21b. La salle de classe sud

Cette pièce est identique à la 21a, mais quelqu'un a griffonné les mots suivants en commun sur le tableau : « Cours sur les magiciens d'antan annulé. Faites recherches sur Ahghairon aux alentours de 1071 CV. Attendez-vous à un questionnaire ! »

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 20 se souvient qu'en 1071 CV, l'année des Rugissements de lion, l'archimage Ahghairon, alors premier Seigneur de Waterdeep, a créé des baguettes magiques pour protéger sa ville contre les dragons en maraude.

22. La brasserie à potions

Odeur. Cette pièce empeste les mixtures alchimiques.

Mobilier. Des dizaines de gros chaudrons de pierre et de placards débordant de bocaux d'ingrédients occupent la partie nord de la salle.

Bassin de pierre. La moitié méridionale de la salle est dévolue à un grand bassin de pierre en forme de bol, de 6 mètres de large pour 1,50 de profondeur, délimité par un mur de retenue de 9 mètres de haut. Le bassin est empli d'une mixture toxique qui renferme deux sybilles du poison (voir « La mixture toxique », plus loin).

Les étudiants utilisent les chaudrons pour préparer leurs potions. À la base de chacun, il y a une valve ouvrant une conduite de gaz et une pédale en silex pour embraser le gaz et chauffer le chaudron.

Les placards contiennent près de cinq cents bocaux d'ingrédients pour préparer des potions courantes et peu courantes ainsi que d'autres décoctions alchimiques. Chaque bocal est étiqueté en abyssal. Les ingrédients sont inertes et n'ont pas valeur particulière.

La mixture toxique

Les potions ratées sont jetées dans le bassin de pierre et viennent s'ajouter à la mixture toxique qu'il contient. Toute créature qui commence son tour immergée dans le mélange est empoisonnée jusqu'à ce qu'elle quitte le liquide et se lave à grande eau.

Deux sibylles du poison rôdent dans la mixture toxique et tentent d'empoigner les créatures à portée et de les tirer dans le bassin. Ces créatures sont des **sibylles de l'eau** avec un indice de dangerosité de 4 (1 100 PX) et les modifications suivantes :

- Les sibylles sont invisibles tant qu'elles sont entièrement immergées dans la mixture toxique. Elles meurent si elles sont obligées de quitter le bassin ou si quelqu'un lance *purification de la nourriture et de l'eau* sur la mixture toxique.
- Une créature subit 10 (3d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours tant qu'elle est empoignée par une sibylle du poison.

23. Le sanctuaire de Devinasticot

Ces pièces appartiennent à Devinasticot la guenaude nocturne (voir « Devinasticot la guenaude nocturne », page 117). Si les aventuriers ne l'ont pas encore rencontrée et vaincue ailleurs, il y a 50 % de chances qu'elle se trouve en 23b. Sinon elle est en 23c.

Le sort *changement de plan* de la guenaude ne fonctionne pas à Undermountain, mais elle peut utiliser sa *cardioline* pour s'enfuir sur le plan éthéré si elle est en difficulté. Les golems de chair de la zone 23c forment sa première ligne de défense. S'ils sont vaincus, la guenaude va chercher le directeur qui lui ordonne de rassembler les étudiants et de partir traquer et éliminer les intrus.

23a. Le couloir enfumé

Dans cette pièce, la visibilité est nulle à cause de la fumée qui sort de deux braseros de pierre. La guenaude nocturne utilise la fumée pour dissuader les étudiants d'entrer dans son sanctuaire. La fumée bloque complètement la visibilité, les créatures sont entièrement aveugles une fois dedans. Chaque brasero contient des dizaines de petits trous à travers lesquels la fumée s'échappe. Tout liquide versé dans un brasero s'échappe rapidement et n'étouffe en rien la fumée.

Devinasticot a créé des couvercles de fer étroitement ajustés pour les braseros et les conserve en 23b. Si les deux braseros sont correctement couverts, la fumée se dissipe : la visibilité est réduite dans la salle au bout d'une minute et parfaite au bout de 5 minutes.

23b. La tanière de Devinasticot

Si Devinasticot la **guenaude nocturne** est ici et qu'elle sait qu'il y a des intrus, elle prend l'apparence d'une enfant halfeline nommée Medley. Elle porte alors un chapeau de sorcière noir et nettoie la pièce avec un petit balai de brindilles. Voici les caractéristiques de sa tanière :

Os. Le sol est jonché d'os de chats.

Couvercles de fer. Deux couvercles de fer circulaires de 12,5 kilos sont appuyés contre le mur nord (ils vont avec les braseros de la zone 23a).

Lit. Des chats momifiés pendent du baldaquin décrépi d'un lit près du mur sud (un bocal rempli de rognures d'ongles de pied appartenant à la guenaude est glissé sous l'oreiller moisi et l'aide à accomplir sa sinistre magie).

Poupées. Une étagère comportant huit poupées est fixée au mur derrière le lit. Une neuvième poupée est tombée par terre.

Sous forme halfeline, Devinasticot prétend être l'une des étudiantes les plus prometteuses de l'Essence de la magie et propose aux aventuriers de leur faire visiter les lieux. S'ils acceptent, elle les conduit en 23c et ordonne aux golems d'attaquer. Si les golems sont déjà vaincus, la guenaude pleure leur perte et se rend éthérée pour fuir le groupe. Elle revient plus tard, accompagnée de tous les étudiants. Si les personnages l'attaquent ici, elle se rend éthérée et fuit.

Collection de poupées. Les poupées sont fabriquées de manière à ressembler vaguement aux étudiants actuels de l'Essence de la magie. Les huit de l'étagère représentent Malveillant, Cephalossk, Nylas, Skrianna, les Sœurs cornues, Elan et Karstis. La poupée tombée a les traits de Yarek, l'étudiant que le diable osseux a récemment tué en 48. Chaque poupée comporte des cheveux ou d'autres parties de l'étudiant (une vase à l'odeur immonde pour Cephalossk).

L'une des rognures d'ongles de la guenaude nocturne est enfouie dans le rembourrage de la poitrine de chaque poupée, symbolisant et assurant le pouvoir qu'elle exerce en secret sur l'individu que représente la poupée. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 comprend qu'il peut dérober ce pouvoir en remplaçant la rognure d'ongle de la guenaude par un échantillon de son propre corps. Il peut alors utiliser la poupée pour faire du mal à l'étudiant qu'elle représente.

Pour que la poupée fonctionne, il faut que la créature qu'elle symbolise et elle soient à Undermountain. Un personnage qui place un bout de lui dans une poupée peut utiliser une action pour la mutiler comme suit et obtenir le résultat associé :

- S'il perce les yeux de la poupée avec des épingles ou des aiguilles, l'étudiant qu'elle représente est aveuglé jusqu'à ce que l'on retire les aiguilles ou qu'il bénéficie de *lever une malédiction* ou d'une magie similaire.
- S'il poignarde la poupée dans le dos avec un couteau ou un instrument perforant, l'étudiant qu'elle représente est paralysé jusqu'à ce que l'on retire l'instrument ou qu'il bénéficie de *lever une malédiction* ou d'une magie similaire.
- S'il met le feu à la poupée ou la déchire, elle est détruite et l'étudiant qu'elle représente doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. S'il le réussit, il est étourdi pendant 1 minute, sinon il tombe instantanément à 0 point de vie, mourant.

23c. L'atelier des golems de chair

Si Devinasticot la **guenaude nocturne** est là, elle est sous sa forme naturelle, en quête d'un coffre de bois perdu.

Puanteur. Une odeur de viande pourrie plane dans la pièce.

Golems. À moins que les aventuriers ne les aient déjà rencontrés et détruits ailleurs, quatre **golems de chair** reposent sous des draps blancs sur des tables de bois à tréteaux au centre de la salle.

Zone de travail. Une cinquième table entourée de taches de sang séché est couverte de scies, d'aiguilles, de pelotes de ficelle noire et de morceaux de chair pourrissante. À côté, un tonneau contient des morceaux de cadavres humanoïdes à divers stades de décomposition.

Cadavres suspendus. Quatre cadavres humains quasiment intacts sont suspendus à des crochets au mur sud (une porte dérobée cachée derrière l'un d'eux donne sur un tunnel menant en 25).

Tubes pneumatiques. Une rangée de treize tubes pneumatiques est fixée sur le mur nord. Des navettes de cuivre vides reposent sur une étagère, sous les tubes.

Les golems sont au service de Devinasticot. Si l'un d'eux devient fou furieux en sa présence, elle tente de le calmer. Si la guenaude n'est pas là, les golems attaquent uniquement si quelqu'un les endommage.

Tubes pneumatiques. Ces tubes sont reliés à diverses zones de l'Essence de la magie. La destination de chaque tube est indiquée sur son étiquette. De gauche à droite : « Turbulence » (zone 8a), « Violence » (zone 8b), « Karstis » (zone 8c), « Yarek » (zone 8d), « Malveillant » (zone 11a), « Skrianna » (zone 11b), « Libre » (zone 11c), « Cephalossk » (zone 11d), « Elan » (zone 11e), « Nylas » (zone 11f), « Halaster » (zone 15a), « Cuisine » (zone 27a), et « Salle d'étude » (zone 39).

Trésor. Un coffre de bois percés de petits trous pour la respiration est caché dans le tonneau, sous les bouts de cadavres. Il contient une grenouille des plus ordinaires qui crache une *gemme de vision* quand un humanoïde l'attrape pour la première fois. Elle n'a pas d'autre capacité spéciale, mais semble ravie d'être libérée de ce macabre tonneau.

24. Halaster a dit quoi ?

Deux statues inanimées du Mage dément, de 2,75 mètres, occupent les angles d'une section élargie de ce couloir au plafond haut de 3 mètres. Une créature qui passe entre les statues déclenche un bruit venant de l'une, l'autre ou les deux. Lancez un d8 et consultez la table Effets des sons des statues pour savoir ce qui se passe.

Chaque statue est un objet de Grande taille avec une CA de 15, 50 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Si une statue est détruite, cela n'empêche pas le son d'émaner de son emplacement tant que tous ses décombres n'ont pas été sortis de la zone.

Les effets des sons des statues

d8	Effet
1	Une statue lâche un pet bruyant.
2	Une statue compte lentement de 10 à 1.
3	Les deux statues lancent à l'unisson, « BOUM-badda-BOUM-badda ! »
4	Une statue dit « N'oubliez pas de récupérer votre trophée de participation en partant. »
5	Une statue crie « Donnez-moi un H ! »
6	Une statue demande « Vous avez vu mon chat ? »
7	Une statue hurle « L'appel vient des entrailles de la montagne ! »
8	Une statue dit « Meurs ! » en lançant *mot de pouvoir mortel* sur la créature qui a déclenché l'effet sonore.

25. Les fournitures scolaires

Braseros. Des flammes vertes rugissantes jaillissent de deux hauts braseros de pierre en forme de calices géants. Elles gardent la pièce chaude, sèche et éclairée (les braseros sont construits sur des cheminées de gaz naturelles qui traversent le sol et ne sont donc jamais à court de carburant).

Gardes. Deux **spectateurs** flottent à 4,50 mètres du sol.

Fournitures. Des étagères de pierre creusées dans le mur nord contiennent des grimoires et des liasses de parchemins vierges. Entre les étagères, des pancartes de cuivre portent les mots suivants gravés en commun : « Interdiction de se servir en fournitures sans la permission écrite du directeur Halaster. »

Porte secrète. Une porte dérobée ouvre sur un couloir poussiéreux qui mène en 23c.

Les spectateurs gardent les fournitures des étagères. S'il y a des intrus, ils les avertissent par télépathie qu'ils ne doivent rien toucher à moins de présenter une note de la main du directeur. S'ils en ont une, les spectateurs l'examinent attentivement. Ils décèlent un faux s'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) opposé à un test d'Intelligence (Supercherie) du faussaire. S'ils pensent la note authentique, ils autorisent le personnage à prendre un grimoire et jusqu'à dix feuilles de parchemin. Ils attaquent toute personne qui tente de voler des fournitures.

Le trésor

Les étagères contiennent treize grimoires vierges et trois cents feuilles de parchemin. Chaque grimoire vaut 50 po et chaque feuille 1 pa.

26. Le couloir tordu

Ce couloir de 3 mètres de haut pour 6 de large est défiguré par d'anciens travaux d'excavation. Les drows ont autrefois tenté d'agrandir la strate et chargé des esclaves de creuser de nouveaux passages. Le projet a été abandonné quand Halaster et ses apprentis ont chassé les elfes.

26a. Les portes qui claquent

Quand les personnages arrivent pour la première fois au milieu de ce couloir, ils entendent une porte à double battant se refermer violemment, soit au nord-est (30 % de chances), soit au sud-ouest (70 % de chances). Ce bruit est un effet régional illusoire inoffensif créé par Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311).

26b. Les tunnels rudimentaires

Un **manteleur** s'est récemment faufilé dans l'Essence de la magie et installé ici. Quand il détecte des intrus, il s'étend par terre, se faisant passer pour une cape sombre abandonnée dans l'espoir de prendre une proie par surprise.

27. Les repas de l'académie

Le véritable Halaster a lié deux diables barbelés à ces pièces et les a chargés de préparer les repas des étudiants et du personnel de l'Essence de la magie.

Un personnage qui examine les portes extérieures (marquées d'un astérisque sur la carte) remarque de minces glyphes et dessins en argent autour du chambranle extérieur. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 réussi révèle que les glyphes des portes empêchent les diables de les traverser. Si l'on gratte l'un des glyphes, la magie se brise et les diables peuvent franchir la porte.

27a. La cuisine

La cuisine est bien rangée et parfumée par des arômes d'épices et de viande grillée. Elle contient tout le mobilier et l'attirail typique d'une cuisine, comme des tables pour

préparer les plats, des placards remplis de pots et de poêles et des rangements pour les ustensiles de cuisine. Voici ses particularités :

Personnel de cuisine. Deux **diables barbelés** préparent les repas et attaquent tous les gens qu'ils ne reconnaissent pas. Il y a aussi trois **serviteurs invisibles vivants** (voir annexe A) pour livrer les repas.
Fourneau. Le centre de la salle est occupé par un énorme fourneau en fer à la hotte arrondie, où la nourriture bouillonne dans les chaudrons et frit dans les poêles.
Tubes pneumatiques. Treize tubes pneumatiques de cuivre sont fixés au mur, au-dessus d'une étagère de navettes de cuivre vides.

Les diables accomplissent leur devoir avec peu d'enthousiasme, si bien que les plats sont généralement trop ou pas assez cuits. Malgré leur contrariété, ils tiennent la cuisine propre et bien rangée, comme le veut leur nature ordonnée. Les serviteurs invisibles vivants servent uniquement à livrer les repas.

Le fourneau est alimenté par la magie du plan élémentaire du feu et dégage une forte chaleur. Toute créature qui touche le fourneau ou commence son tour en contact avec lui subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Tubes pneumatiques. Ces tubes sont reliés à diverses zones de l'Essence de la magie et servent à recevoir les commandes (mais pas à envoyer les plats). La destination de chaque tube est indiquée sur son étiquette. De gauche à droite : « Turbulence » (zone 8a), « Violence » (zone 8b), « Karstis » (zone 8c), « Yarek » (zone 8d), « Malveillant » (zone 11a), « Skrianna » (zone 11b), « Libre » (zone 11c), « Cephalossk » (zone 11d), « Elan » (zone 11e), « Nylas » (zone 11f), « Directeur » (zone 15a), « Devinasticot » (zone 23c), et « Conférencier invité » (zone 42).

27b. L'arrière-cuisine

Cette pièce est pleine d'éviers à l'eau savonneuse, d'étagères avec de la vaisselle et des ustensiles de cuisine et de portoirs pour les torchons humides. Si les aventuriers ne l'ont pas rencontrée ailleurs, Violence, la **mage** tieffeline (voir « Les Sœurs cornues », page 118) est là, en train de faire la vaisselle comme punition parce qu'elle a menacé un conférencier invité.

Violence n'a pas le droit de quitter la salle sans la permission du directeur et ne veut pas s'éclipser au risque d'être punie plus durement. Si les personnages se montrent amicaux, Violence leur conseille de parler à sa sœur, qui se trouve dans la salle des incantations (zone 17).

27c. Le garde-manger

Cette pièce contient des caisses, des tonneaux et des sacs renfermant de la nourriture ordinaire.

28. Encore des statues d'Halaster

Cette zone est identique à la 24, avec en plus un mur illusoire à l'ouest.

Le mur ouest émet une aura de magie d'illusion sous l'effet du sort *détection de la magie*. Il n'a aucune consistance : les créatures et les objets le traversent sans mal. Il disparaît suite à une *dissipation de la magie* DD 14 réussie.

29. De vieux livres

Lumière. Des lanternes sont suspendues au plafond de 4,50 mètres de haut par des chaînes de fer. Elles sont espacées de 6 mètres et bénéficient du sort *flamme éternelle*.
Étagères. Des étagères à cinq étages sont creusées dans les murs et débordent de vieux livres à la reliure de cuir.
Fresques illusoires. Une fresque de 2,50 mètres de haut pour 6 de large orne l'extrémité nord du mur oriental. Une peinture de même taille décore le centre du mur ouest. Les murs et leurs fresques sont des illusions qui dissimulent les passages menant aux zones 28 et 32. Quatre horreurs casquées modifiées se cachent derrière le mur illusoire occidental (chacune marquée d'un H sur la carte 9).

Les livres n'ont aucune valeur et beaucoup sont si vieux qu'ils de délitent dès qu'on les ouvre. La plupart sont des manuels sur les huit écoles de magie profane écrits par des sages et des érudits de jadis. Leurs précédents propriétaires ont laissé des commentaires et des graffitis dans les marges.

La fresque orientale représente la tour d'un magicien flottant au-dessus d'une cité pulvérisée par des nuées de météores, celle de l'est montre Halaster triomphalement monté sur le dos d'une dracoliche bleue. Les sections de mur et les fresques sont des illusions sans substance. Les créatures passent sans mal au travers et peuvent les dissiper avec une *dissipation de la magie* DD 14 réussie.

« Les horreurs d'Halaster »

Halaster a créé quatre créatures artificielles à son effigie qu'il a équipées de heaumes de métal moulés d'après son visage, de bâtons d'acier et de robes faites de plaques de métal superposées et articulées. Ces « horreurs d'Halaster » attaquent toute personne qui ne se trouve pas en compagnie du Mage dément ou d'une personne ayant ses traits. Ce sont des **horreurs casquées** armées de bâtons de métal. Elles sont immunisées contre les sorts *cône de froid*, *désintégration* et *boule de feu*. À son tour, l'horreur d'Halaster peut utiliser son action pour faire deux attaques au bâton, chacune infligeant 8 (1d8 + 4) dégâts contondants si elle touche.

30. La salle à manger

Serviteurs. Six **serviteurs invisibles vivants** (voir annexe A) se tiennent dans la salle, invisibles.
Tablée. Une table de pierre de 6 mètres de long pour 1,50 de large est dressée pour douze convives et entourée d'autant de hautes chaises de bois.
Lumière. Deux lanternes dotées d'une *flamme éternelle* sont suspendues au-dessus de la table.
Tapisserie. Une vieille tapisserie élimée recouvre le mur nord et représente sept mages alignés (elle dissimule un passage menant à la zone 31).

Les serviteurs invisibles sont chargés de servir les plats et de ranger après le repas. Quand quelqu'un s'assoit à table, ils apportent ce que les diables osseux ont cuisiné en 27. Ils n'attaquent pas et ne valent pas de PX.

Les magiciens de la tapisserie étaient les sept premiers apprentis d'Halaster : trois femmes en robe (Arcturia,

Jhesiyra Kestellharp et Marambre Noctacyer), trois hommes en robe (Nester, Rantantar et Trobriand) et un humain en armure au milieu (Muiral). Le nom de chacun est brodé sur la tapisserie sous son personnage. Un aventurier qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 20 sait qu'il s'agit des Sept.

Si quelqu'un met le feu à la tapisserie, elle dégage une fumée verte toxique se condensant en un **éfrit** qui attaque toutes les créatures de la salle. Il reste ensuite ici, jusqu'à ce qu'Halaster le libère.

31. Le secrétaire d'Halaster

Un **nothic** est enchaîné au sol de cette pièce par ailleurs vide. La chaîne est trop courte pour qu'il puisse atteindre les portes, mais assez longue pour qu'il attaque toute personne qui entre dans la salle. Elle se brise si elle reçoit un coup d'une arme magique ou en adamantium ou suite à un test de Force (Athlétisme) DD 25 réussi.

Une sorte de heaume de cristal muni de lanières de cuir, d'anneaux de cuivre et de diodes de verre lumineuses est attaché sur la tête du nothic et bourdonne. Halaster a lancé le sort *coercition mystique* sur le nothic pour l'empêcher de retirer le casque.

Tant qu'il porte cette étrange coiffe, il reçoit tous les *envois de message* normalement à destination d'Halaster Blackcloak (voir « Les sorts envoi de message », page 11). Si une autre créature coiffe le heaume, elle devient la nouvelle cible de ces messages. Halaster reçoit en moyenne un *envoi de message* par heure. La plupart émanent de mages dérangés désespérés désireux de devenir ses apprentis. Les menaces vulgaires de la part des aventuriers sont aussi monnaie courante.

Le trésor

Si l'on prononce « xunderbrok » (« trésor secret » en nain) à haute voix ici, un petit coffre de pierre se matérialise au sol dans l'angle nord-ouest. Il n'est pas fermé et contient 750 po et trois *potions de soins majeurs* (voir la zone 39c de la strate 6 pour en savoir plus sur le mot « xunderbrok »).

32. Le couloir tapissé d'acier

Les murs de ce couloir de 3 mètres de haut sont couverts de panneaux d'acier de 3 mètres de côté, fabriqués à partir d'épées et de boucliers fusionnés par magie. On distingue encore vaguement les contours de ces objets dans l'acier luisant.

33. La salle de classe d'illusion

Une puissante magie d'illusion transforme cette pièce de 6 mètres de haut sans éclairage en cour de villa waterdavienne inondée d'un chaud soleil de midi. Voici ses caractéristiques :

Décorations. Des bancs de marbre blanc entourent une fontaine centrale au milieu de laquelle se dresse la statue d'un sahuagin maniant un trident.

Flore et faune. Du lierre grimpe sur les murs et des oiseaux volettent et se perchent sur les saillies de pierre de la fontaine.

Tieffelin. Un magicien tieffelin aux longues cornes et aux robes dorées se tient à côté de la fontaine (c'est une illusion, comme le reste).

Il se présente comme le professeur Chimère et invite les nouveaux arrivants à s'asseoir sur les bancs et se mettre à l'aise. Ensuite, il se lance dans de longues histoires à propos d'illusionnistes célèbres et de leur art, de façon exhaustive et encyclopédique. Il faut réussir une *dissipation de la magie* DD 17 sur le professeur pour le dissiper. La première créature qui tente de dissiper l'illusion du professeur et échoue devient la cible d'un *assassin imaginaire* (jet de sauvegarde DD 22) tandis que Chimère devient momentanément le pire cauchemar de la cible avant de reprendre calmement « Où en étais-je ? »

Les objets et la faune illusoires semblent réels pour les cinq sens. Il faut réussir une *dissipation de la magie* DD 19 pour dissiper l'illusion de la villa, la fontaine, la faune et la lumière du soleil. La première fois que quelqu'un échoue à dissiper l'illusion, toutes les créatures de la pièce deviennent la cible d'*étrangeté* (jet de sauvegarde DD 22) tandis que l'environnement devient momentanément le pire cauchemar de la cible.

34. La salle de classe de transmutation

Lumière. Cette salle de 6 mètres de haut est éclairée par des *flammes éternelles* lancées sur des appliques murales espacées de 4,50 mètres. Les flammes changent de couleur à chaque minute qui passe.

Cercle. Un triangle est tracé au sol, dans un cercle de 6 mètres de diamètre. La statue en or d'un garçon humain se tient au milieu du triangle, les bras levés en signe de victoire (la statue est une **vouivre** transformée par magie).

Cage de fer. Une cage de fer de 3 mètres de côté pour 4,50 mètres de haut se tient là, vide, la porte ouverte (la porte n'a pas de serrure car les magiciens utilisent *verrou magique* pour la maintenir fermée).

Malveillant Tourmenteval a utilisé le sort *métamorphose suprême* pour transformer une vouivre en statue dorée à son image. Les aventuriers ayant déjà rencontré Malveillant le reconnaissent dans les traits de la statue. Il n'y a pas de magie détectable sur la statue, mais si elle quitte le cercle, l'effet de *métamorphose suprême* se termine. Elle redevient alors une vouivre et attaque.

Le cercle thaumaturgique

Le sort *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour du symbole au sol. Il faut examiner le cercle et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 pour déterminer ses propriétés. Un personnage est avantagé lors du test s'il est un magicien avec la transmutation comme tradition arcanique.

Tant qu'une créature ou un objet sous l'effet d'un sort de transmutation est entièrement contenu dans le cercle, cet effet ne se dissipe pas, à moins de briser le cercle ou d'en sortir la cible. Une créature sous l'effet d'un sort de transmutation est physiquement piégée dans le cercle et ne peut en sortir tant que l'effet persiste.

35. La salle de classe de nécromancie

Décor macabre. Des centaines de squelettes humanoïdes tapissent les murs et le dôme de cette pièce de 7,50 mètres de haut, formant une macabre décoration.

Cercle. Un cercle magique de 6 mètres de diamètre est tracé au sol, accompagné de glyphes émettant une lu-

mière violette tamisée. Sept cadavres humains enveloppés dans de la toile de jute sont empilés au milieu.

Nester. Deux mains squelettiques, l'une tenant une dague d'os, surmontées d'un crâne aux orbites illuminées de points de lumière violette flottent à côté du cercle (c'est tout ce qu'il reste de Nester, l'un des plus vieux apprentis d'Halaster).

Les sept cadavres humains ont été obtenus via un contact de Skullport et attendent d'être changés en zombis. Pour l'instant, ils sont inanimés et inoffensifs.

Le cercle nécromantique

Le sort *détection de la magie* révèle la présence d'une puissante aura de nécromancie autour du cercle. Il faut examiner le cercle et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 pour déterminer ses propriétés. Un personnage est avantagé lors du test s'il est un magicien avec la nécromancie comme tradition arcanique.

Tout squelette ou cadavre animé au sein du cercle devient un mort-vivant avec un montant de points de vie égal à son montant de points de vie maximum. De plus, il est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les effets renvoyant les morts-vivants.

Nester

Les efforts de Nester pour se transformer en liche se sont soldés par un succès limité. Au lieu de suivre la méthode prescrite, il a conçu sa propre technique et raté les sorts rituels. Son phylactère a volé en éclats et son corps et son esprit se sont lentement effrités. Le crâne et les bras squelettiques flottants sont tout ce qu'il reste de lui. Ils bougent comme s'ils étaient attachés à un corps invisible.

Nester enseigne la nécromancie aux étudiants de l'Essence de la magie, mais ses connaissances commencent à s'étioler et son esprit s'égare souvent. Il prend les aventuriers pour des élèves venus étudier le plus sombre des arts magiques et commence à leur faire un cours sur les zombis par télépathie, en se répétant souvent. Il attaque toute personne qui tente de s'en aller avant la fin du cours.

Nester est un **archimage** avec les modifications suivantes :

- C'est un mort-vivant chaotique mauvais.
- Il comprend l'aérien, le commun, le draconique, le géant, le nain et le terreux, mais ne peut pas parler (il communique grâce au sort *lien télépathique de Rary*).
- Il a préparé *animation des morts* au lieu de *vol*, *flétrissement* au lieu de *bannissement* et *lien télépathique de Rary* au lieu de *scrutation*. Il n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts préparés.
- Il bénéficie de la vision dans le noir à 18 mètres.

36. La bibliothèque du magicien

Cette pièce de 3 mètres de haut abrite des rangées d'étagères de bois de 2,50 mètres de haut remplies de centaines de manuels arcaniques et de grimoires poussiéreux contenant virtuellement tous les sorts de magicien connus de niveau 4 ou inférieur. Si un personnage étudie les livres pendant une heure, il peut trouver un sort donné à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 + niveau du sort.

37. Le professeur Apporte

Bureaux. Dans la moitié nord-ouest de la salle, dix bureaux de pierre sont disposés en demi-cercle, tournés vers l'intérieur.

Orbe en main. Au milieu de la salle, une main spectrale tient un orbe de cristal gris.

Le trésor

Cet orbe est un objet merveilleux rare appelé un *orbe du professeur*. Chacun de ces orbes se présente sous la forme d'une sphère de quartz gris fumée, lisse et solide, de 2,5 kilos, de la taille d'un pamplemousse. En examinant un orbe de plus près, on remarque quelques points de lumière argentée dans ses profondeurs.

Un *orbe du professeur* est doté de conscience et d'une personnalité érudite. Pour déterminer son alignement, lancez le dé sur la table des alignements dans la section « Les objets magiques intelligents » du chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*. Quelles que soient les dispositions de l'orbe, il a 18 en Intelligence. Son Charisme et sa Sagesse se déterminent en lançant 3d6 pour chacun. L'orbe parle, lit et comprend quatre langues. Il entend et voit normalement dans un rayon de 18 mètres. Contrairement à nombre d'objets intelligents, il n'a pas de volonté propre et ne peut pas initier de conflit avec son détenteur.

Il possède des connaissances étendues sur quatre sujets académiques très pointus. Quand l'orbe fait un test d'Intelligence pour se souvenir d'un élément ayant trait à son domaine d'expertise, il bénéficie d'un bonus de +9 (qui comprend son modificateur d'Intelligence).

En plus de ses connaissances, l'*orbe du professeur* peut lancer *main du mage* à volonté. Il utilise ce sort uniquement pour transporter sa propre personne. Il utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation.

Professeur Apporte. L'orbe de cette pièce est loyal neutre et se présente comme le professeur Apporte. Il a 11 en Sagesse et 6 en Charisme. Il parle, lit et comprend l'abyssal, le commun, le nain et le terreux. Tous ses mots se suivent en longues phrases apparemment interminables prononcées d'un ton monotone assommant. Voici ses quatre champs d'expertise :

- L'histoire d'Undermountain (voir « L'histoire du donjon », page 6).
- Les habitudes des nains d'écu en matière de soin de leur personne.
- L'identification des gemmes.
- Les xorns (décrits dans le *Monster Manual*).

38. « Elle s'appelait Skrianna »

Gravures. Les murs de ce couloir sont gravés de manière à ressembler à des troncs d'arbres. Le plafond voûté de 3 mètres de haut ressemble à une canopée faite de branches mortes.

Skrianna Ombresoir Quand les personnages pénètrent dans ce couloir pour la première fois, ils rencontrent Skrianna Ombresoir, une **mage** humaine (voir « Skrianna Ombresoir », page 118). Elle quitte la salle d'étude (zone 39) et se rend dans ses appartements (zone 11b) ou vice versa. Elle a lancé *lumière* sur le bout de sa baguette pour s'éclairer en chemin. Son **garde animé** marche à quelques pas derrière elle. Un **grell** flotte à côté et tient le grimoire de sa maîtresse dans ses tentacules.

Si le directeur escorte les aventuriers dans le couloir, Skrianna tente de passer au milieu de leur groupe, pour bien montrer que ce sont eux qui doivent se ranger de côté et non elle. Si cela déclenche une explosion de violence, le directeur calme rapidement le conflit et consigne Skrianna dans ses quartiers. Dès qu'elle est hors de vue du directeur et des personnages, elle récupère son grimoire et se rend dans sa chambre comme ordonné, mais auparavant elle charge son valet grell de suivre discrètement le groupe, de l'espionner et de lui faire un rapport.

Si les personnages n'ont pas d'escorte, Skrianna leur demande « Par les Neuf Enfers, qui êtes-vous ? » S'il est évident qu'ils n'ont pas leur place à l'Essence de la magie, elle les attaque de loin tandis que son garde animé et son grell se chargent du corps à corps.

Le trésor

Le grimoire de Skrianna contient tous les sorts qu'elle a préparés.

39. La salle d'étude

Silence. Un sort de *silence* permanent supprime tous les bruits dans cette pièce de 6 mètres de plafond. Il faut réussir une *dissipation de la magie* DD 17 pour annuler cet effet.

Mobilier. La pièce comporte deux rangées de bureaux en bois avec des chaises confortables assorties, ainsi que des fauteuils de lecture plus que bien rembourrés installés dans les angles. Chaque bureau possède un tiroir contenant du parchemin vierge, des plumes et des fioles d'encre.

Tubes pneumatiques. Treize tubes pneumatiques de cuivre sont fixés au mur nord, au-dessus d'une étagère de navettes de cuivre vides.

Les tubes pneumatiques

Ces tubes sont reliés à diverses zones de l'Essence de la magie. La destination de chaque tube est indiquée sur son étiquette. De gauche à droite : « Turbulence » (zone 8a), « Violence » (zone 8b), « Karstis » (zone 8c), « Yarek » (zone 8d), « Malveillant » (zone 11a), « Skrianna » (zone 11b), « Libre » (zone 11c), « Cephalossk » (zone 11d), « Elan » (zone 11e), « Nylas » (zone 11f), « Halaster » (zone 15a), « Devinasticot » (zone 23c), et « Conférencier invité » (zone 42).

40. Salle vide

Cette salle est propre, mais actuellement inutilisée. Dans le mur oriental, une porte secrète s'ouvre sur un placard vide doté d'une autre porte dérobée au fond.

41. La chute vers la strate 10

Trou dans le sol. Une cheminée de pierre lisse de 3 mètres de côté est creusée dans le sol (elle descend sur 3 mètres avant de déboucher au niveau du plafond de la zone 3b de la dixième strate, directement au-dessus d'un énorme autel).

Alcôves. Six alcôves sombres s'ouvrent dans les murs (une porte secrète se cache au fond de l'une d'elles et donne sur un placard doté d'une autre porte dérobée au fond, menant en 40).

42. Les quartiers du conférencier invité

Petit salon. La moitié sud de la salle a été aménagée en salon, avec un bureau et sa chaise assortie et deux divans garnis de coussins disposés sur des tapis. Trois tubes pneumatiques de cuivre sont fixés au mur près du bureau, au-dessus d'une étagère de navettes de cuivre vides.

Lit. Un confortable lit en acajou aux colonnes surmontées de diablotins sculptés occupe le nord de la pièce.

Porte secrète. Accroché au mur, un portrait d'Halaster au cadre de bois cache une porte dérobée qui se tire pour révéler une petite pièce avec une arche de pierre incrustée dans le mur du fond.

Le portail menant à la strate 7

L'arcade cachée derrière la porte secrète est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). L'énigme suivante est inscrite en commun dans la voûte : « Qu'est-ce qui apparaît une fois dans la minute, trois fois dans l'éternité et jamais dans la nuit ? » La réponse est la lettre « E ». Voici les règles de ce portail :

- Si quelqu'un répond correctement et à haute voix à la devinette alors qu'il se trouve à 9 mètres ou moins de la voûte, le portail s'ouvre pendant une minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 22 de la septième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

Les tubes pneumatiques

Ces tubes sont reliés à diverses zones de l'Essence de la magie. La destination de chaque tube est indiquée sur son étiquette. De gauche à droite : « Bureau du directeur » (zone 15a), « Cuisine » (zone 27a), et « Salle d'étude » (zone 39).

43. Les alcôves poussiéreuses

Alcôves poussiéreuses. Ce couloir est bordé de six alcôves poussiéreuses de 3 mètres de haut pour 3 de large et 3 de profondeur.

Fosse dissimulée. L'une des alcôves du milieu a un sol dissocié du reste recouvrant une fosse de 30 mètres.

Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour la repérer, à condition d'avoir balayé la poussière qui recouvre le sol. Une créature qui pénètre dans cette alcôve tombe à travers la section de sol friable et atterrit au fond de la fosse, recevant les dégâts de chute habituels. Elle peut escalader les parois de la fosse en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15.

44. La porte arrière de l'Essence de la magie

Yugoloths. Deux **mezzoloths** (indiqués par des M sur la carte 9) et un **nycaloth** (indiqué par un N sur cette même carte) se cachent derrière des murs illusoires à l'est et à l'ouest.

Porte secrète. Dans le mur occidental, une porte dérobée s'ouvre d'une poussée sur un couloir. Si les aventuriers empruntent ce corridor, ils arrivent à un escalier de pierre qui descend sur 12 mètres vers la zone 1 de la dixième strate.

Détection de la magie révèle la nature illusoire d'un mur, qui n'a aucune consistance : les créatures et les objets le traversent sans mal. Il disparaît suite à une *dissipation de la magie* DD 14 réussie.

Les yugoloths ont ordre de tuer toute personne qui n'est pas accompagnée d'un responsable de l'Essence de la magie (l'arcanaloth ou la guenaude nocturne).

45. Le sanctuaire d'Halaster

Cette zone représente les quartiers privés d'Halaster dans la strate, bien qu'il soit actuellement absent.

45a. Le crâne spectral

La seule porte qui mène à cette pièce s'ouvre vers l'intérieur, en poussant le battant vers l'est. Le plafond plat de la pièce s'élève à 6 mètres et elle possède les caractéristiques suivantes :

Statues. Deux statues de 3,30 mètres représentant des hommes à tête d'éléphant se tiennent dans les angles sud. La plus proche de l'entrée sud est un **golem de pierre**. L'autre est inanimée et inoffensive.

Estrade. Une porte arquée à double battant gravée de visages de diables hurlants se dresse derrière l'estrade. Un crâne humain géant fantomatique doté d'une longue barbe flotte devant la porte.

La porte ornée de visages de diables est munie de neuf verrous cachés, chacun s'ouvrant avec un sort de *déblocage* séparé. Les deux battants s'ouvrent à la volée si une arme en argent touche l'un d'eux ou si quelqu'un parle en infernal sur l'estrade.

Le crâne fantomatique n'est ni une créature, ni un objet, mais une force magique. Il dispose de vision dans le noir et vision parfaite dans un rayon de 18 mètres, mais ne perçoit pas les créatures protégées par *non-détection* ou une magie similaire. Le crâne ne peut pas se déplacer ni être déplacé et il est impossible de l'endommager. Comme il est dépourvu de substance, d'autres créatures peuvent occuper son emplacement. Il faut lancer *dissipation de la magie* (DD 19) sur le crâne pour le faire disparaître pendant 1 minute. Il disparaît aussi s'il est englobé dans un champ antimagie. En dehors de cela, la magie n'a aucun effet sur lui.

Si le crâne repère ici une créature autre que le véritable Halaster, il hurle « Vous n'êtes pas moi ! » Toutes les créatures présentes, y compris le golem de pierre, doivent alors lancer le dé pour l'initiative. Le crâne agit à 30 lors du décompte de l'initiative puis de nouveau à 15. À chaque tour du crâne, toutes les créatures de la salle hormis le golem de pierre sont projetées en l'air par télékinésie puis violemment rejetées à terre. Chaque victime subit 10 (3d6) dégâts contondants et se retrouve à terre dans son emplacement (l'effet de télékinésie est magique, mais pas les dégâts infligés). Le crâne cesse ses assauts uniquement quand il n'a plus de créatures à projeter.

Quand le crâne fantomatique hurle, le golem profite de son premier tour de combat pour bloquer l'issue méridionale : il ferme la porte d'une poussée et écarte automatiquement les créatures plus petites que lui. Comme il occupe l'emplacement directement au nord de la porte, il empêche celle-ci de s'ouvrir. Il reste stationnaire et attaque les créatures à sa portée. Il reprend sa position initiale uniquement quand il n'y a plus d'autres créatures dans la pièce.

45b. Le bureau d'Halaster

Bureau. Un bureau en cristal noir couvert de chandelles fondues et de fioles d'encre vides occupe le milieu de la pièce.

Fauteuil. Une gemme noire luisante de la taille d'un poing se trouve derrière le bureau, attachée à une mince chaîne de fer enroulée autour d'un coin d'un haut fauteuil de cristal noir. Il s'agit de la gemme de contrôle du slaad funeste de la huitième strate (comme le confirme le sort *légende* ou une magie similaire).

Le bureau comporte un unique tiroir dans lequel Halaster a rangé l'un de ses nombreux grimoires. La rune d'Halaster est marquée au fer sur la couverture de cuir noir de ce mince ouvrage. Si quelqu'un d'autre qu'Halaster ouvre le grimoire, il déclenche une rune ancienne qui le prend pour cible (voir « Les runes anciennes », page 12). Piochez une carte du paquet des runes anciennes (voir annexe B) pour déterminer quelle rune apparaît.

Trésor. La plupart des pages du grimoire ont été arrachées. Voici les quelques sorts restant sur les pages encore présentes : *déguisement*, *lévitation*, *non-détection* et *serviteur invisible*.

46. La zone de détention

Les créatures emprisonnées ici sont à la disposition des professeurs et des étudiants de l'Essence de la magie ayant besoin de cobayes pour leurs démonstrations et leurs expériences.

46a. Les cellules

Ce couloir de 3 mètres de plafond contient six cellules aux barreaux de fer fermées par des *verrous magiques*. Le personnel de l'académie et les étudiants ignorent ces verrous et ouvrent les cellules normalement. Pour ouvrir une cellule de force, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 ou utiliser *déblocage*.

Les cellules ne contiennent pas de mobilier, juste des seaux pour les déjections. Devinasticot a capturé trois **gobelins** dans l'Emprise d'Azrok (strate 3, zone 21) et les a enfermés dans la cellule du milieu de la rangée orientale. Ils se nomment Maldoigt, Pulk et Tobble. Si les aventuriers sauvent les gobelins, ces derniers patientent jusqu'à ce que leurs bienfaiteurs s'endorment pour les dépouiller et s'enfuir. En attendant, ils suivent le groupe et apportent le moins d'aide possible.

46b. Le magicien pétrifié

La statue au milieu de la salle est un ancien élève, un mage sangdragon qu'Halaster a changé en pierre avec un *souhait* il y a plus d'un siècle. La statue se tient sur un cylindre de pierre de 60 centimètres de haut pour 1,50 mètre de diamètre gravé des mots suivants, en commun : « Suivez les règles. Obéissez à vos professeurs. Ne devenez pas comme lui. »

47. Le diable en maraude

Un invocateur du nom de Yarek a convoqué un diable osseux dans la zone 48 et lui a promis de le libérer à condition qu'il tue Skrianna Ombresoir, son ennemie jurée. Le diable a accepté. Yarek l'a donc libéré et le diable l'a assassiné. Pour tenir sa promesse, le diable doit maintenant tuer Skrianna. Malheureusement, les sceaux de la salle l'empêchent de la quitter et les sceaux plus puissants qu'Halaster a placés sur Undermountain lui interdisent d'utiliser changement de plan.

Avant de mourir, Yarek a lancé *envoi de message* pour avertir le directeur que le diable s'est enfui. Si l'arcanaloth a convaincu les aventuriers de détruire le diable en échange d'un sauf-conduit pour traverser l'Essence de la magie, il les attend patiemment en 46b tandis qu'ils affrontent le fiélon ici.

47a. Hélas, pauvre Yarek

Un personnage qui examine les portes (marquées d'un astérisque sur la carte 9) remarque de minces glyphes

et dessins en argent autour du chambranle extérieur. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 réussi révèle que les glyphes des portes empêchent les diables de les traverser. Si l'on gratte l'un des glyphes, la magie se brise et le diable peut franchir la porte.

Voici le contenu de la pièce :

Tapisserie. Une tapisserie éclaboussée de sang habille le mur ouest. Elle représente des hordes de diables et des démons en plein combat (une porte secrète se cache derrière elle et mène en 47c).

Yarek. Un humain décédé (Yarek) aux robes ensanglantées est effondré à terre devant la tapisserie.

Mur illusoire. Une section de 6 mètres du mur nord n'est qu'illusion et dissimule la zone 47b derrière elle. *Détection de la magie* révèle la nature illusoire du mur. Il n'a aucune consistance : les créatures et les objets le traversent sans mal. Il disparaît suite à une *dissipation de la magie* DD 14 réussie.

Yarek a rampé dans la salle avant d'expirer. Les personnages peuvent suivre la traînée de sang qu'il a laissée : elle traverse le mur illusoire et débute en 47b, là où le diable a mortellement blessé le mage. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 10 en examinant le corps conclut qu'il a été poignardé à plusieurs reprises avec une arme perforante (l'arme d'hast à crochet du diable) et que la plaie profonde sur sa poitrine est empoisonnée (par le dard du diable). Le cadavre ne possède aucun objet de valeur.

47B. Négocier avec le diable osseux

Diable. Un **diable osseux** armé d'une arme d'hast à crochet (voir « Variante : arme d'hast des diables osseux » dans la section du diable osseux du *Monster Manual*) attend derrière le mur illusoire.

Statue. Une alcôve de pierre surélevée abrite la statue ébréchée et usée d'une drow montée sur un lézard géant dont le bout de la queue, cassé, a disparu (la statue est inanimée et inoffensive).

Le diable osseux hésite à attaquer un groupe d'aventuriers bien armés, car l'issue du combat risque d'entrer en conflit avec ses objectifs : survivre et s'enfuir. Si les personnages sont prêts à le libérer en grattant une partie des glyphes d'argent qui protègent les issues, il respecte un accord mutuellement bénéfique tout en s'efforçant de tirer profit d'un arrangement mal formulé. Une fois libre, il tente de retrouver et tuer Skrianna Ombresoir pour tenir la promesse faite à son défunt invocateur. Si les personnages le tuent, il se change en flaque d'ichor puant et ne laisse que son arme d'hast derrière lui.

47C. La trésorerie de l'Essence de la magie

Sept coffres de fer sont empilés contre le mur sud. Ils contiennent les fonds de roulement de l'Essence de la magie (pour payer les professeurs invités, acheter des fournitures scolaires, etc.). Ils sont actuellement vides et Halaster n'a pas eu le temps ou l'envie de les remplir.

48. La salle de classe d'invocation

Le sol de cette salle au plafond voûté de 6 mètres s'orne d'un large pentagramme. Il faut examiner le pentagramme et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 pour déterminer ses propriétés. Un personnage est avantagé lors du test s'il est un magicien avec l'invocation comme tradition arcanique.

Un fiélon convoqué par magie qui apparaît dans le pentagramme y est piégé jusqu'à ce que son invocateur le libère, qu'il subisse des dégâts issus d'une source extérieure ou qu'une autre créature entre dans le cercle. Si le pentagramme est abîmé, il perd son pouvoir, en plus de libérer la créature éventuellement prisonnière en son sein.

49. Le portail-voûte menant à la strate 14

Voûte. L'image d'un livre ouvert est gravée sur la clef de voûte d'une arche de pierre encastrée au milieu du mur sud-est.

Porte secrète. Une porte secrète donne sur un tunnel poussiéreux menant à l'est.

Il s'agit de l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si l'on tient un livre ouvert dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Le livre tombe en poussière quand le portail s'ouvre, même s'il s'agit d'un grimoire.
- Les personnages doivent être de niveau 13 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp», page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 25 de la quatorzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

Les conséquences

Les personnages qui se laissent entraîner dans les intrigues de l'académie peuvent conclure des trêves fragiles avec certains étudiants en se faisant des ennemis des autres. La disparition de quelques étudiants n'affecte guère la routine de l'Essence de la magie étant donné que l'académie n'est pas émotionnellement attachée à ses élèves. Il faut une décade au directeur pour remplacer les étudiants décédés et commencer la formation des nouveaux arrivants.

Si l'arcanaloth se fait tuer, Devinasticot est obligée d'endosser le rôle de directrice, aidée de ses golems de chair. Si elle périt aussi, les étudiants restants se retournent vite les uns contre les autres. Elan Tanor'thal s'allie à Cephalossk pour défier Malveillant Tourmenteval, Nylas Jowd tente de tuer les Sœurs cornues l'une après l'autre et Skrianna Ombresoir attend de voir comment tournent ces conflits pour s'en prendre aux survivants. Les rescapés récupèrent tous les objets de valeur des défunts et fuient l'académie.

Strate 10 : Le Défi de Muiral



LE DÉFI DE MUIRAL EST PRÉVU POUR QUATRE personnages de niveau 11. Ceux qui surmontent les épreuves de cette strate gagnent assez de PX pour gagner un demi-niveau au moins. Avant de faire jouer cette strate, consultez la section « Elfes : drow » du *Monster's Manual*, car les elfes noirs occupent une place prédominante dans cette strate d'Undermountain.

Qui réside là ?

Muiral le Difforme, l'un des apprentis d'Halaster, s'est arrogé cette strate comme terrain de chasse privé quand les elfes noirs l'ont abandonnée, il y a bien longtemps. Laissées à l'abandon et négligées, les zones qu'il contrôle ne sont plus qu'un pâle reflet de leur gloire d'antan.

Les drows sont récemment revenus récupérer leur domaine, sous l'égide d'une prêtresse nommée Vlonwelv Auvryndar. La maison Auvryndar et ses alliés espèrent établir une place forte et rénover un temple de Lolth. Les forces drows présentes dans cette strate ont reçu le renfort d'un groupe de troglodytes sous le commandement de l'ignoble Gorzil.

Muiral le Difforme

Bien qu'Halaster ait recruté Muiral (voir annexe A) comme garde du corps, ce dernier a aussi étudié la magie auprès de lui. Il n'est plus humain : il a greffé son torse sur le corps d'un scorpion géant.

Il n'a pas le moindre espoir de repousser les elfes à lui seul et ne reçoit aucune aide d'Halaster. Il s'efforce donc de conserver le peu qui lui reste et de tuer tout intrus pénétrant sur son domaine.

Pour savoir où les aventuriers le rencontrent pour la première fois, lancez un d20 dans la table suivante :

d20	Emplacement de Muiral
1–5	Zone 3b
6–10	Zone 7b
11–20	Zone 11b

La maison Auvryndar

La maison Auvryndar utilise le Défi de Muiral comme base d'opérations pour lancer des raids sur les autres strates et contre la maison Freth, une maison drow rivale possédant une forteresse dans la douzième strate.

Vlonwelv Auvryndar

Vlonwelv contrôle les zones 13 à 30. Les aventuriers ont peut-être déjà rencontré plusieurs de ses enfants : son fils, Ranaghax, et ses filles T'rissa, Sylkress et Pellanonia dans la troisième strate et sa fille Mélith dans la quatrième. La prêtresse est une diplomate émérite. La présence des aventuriers dans sa forteresse a beau l'ulcérer, elle commence par se montrer cordiale et leur offre le gîte et le couvert ainsi qu'un sauf-conduit. Elle leur demande en échange de traquer et tuer Muiral, devenu une distraction malvenue et les tue s'ils refusent.

La prêtresse est toujours accompagnée de sa fille adoptive, une drow appelée Zress Orlezziir, et d'une conseillère yochlol déguisée en drow nommée Chalizane. Pour savoir où les aventuriers rencontrent Vlonwelv pour la première fois, lancez un d20 dans la table suivante :

d20	Emplacement de Vlonwelv
1–5	Zone 25b
6–15	Zone 26
16–20	Zone 27a

Trésor. Vlonwelv porte deux bracelets de platines aux motifs de toile d'araignée (250 po pièce) et un pendentif en obsidienne en forme d'araignée aux pattes animées par magie (50 po). L'amulette sert aussi de symbole sacré de Lolth.

Zress Orlezziir

Redoutable guerrière issue d'une maison drow éradiquée, Zress est prête à mourir pour sa sauveuse, Vlonwelv Auvryndar, qui l'a adoptée. Vlonwelv a plus confiance en elle qu'en ses propres enfants et la garde à ses côtés. Quand vous déterminez l'endroit où se trouve Vlonwelv au départ, partez du principe que Zress l'accompagne.

Si vous disposez du *Livre des adversaires de Mordenkainen*, utilisez le profil du **capitaine de maison drow** pour Zress, sinon utilisez celui d'un **champion** drow (voir l'annexe A) avec ces modifications :

- Zress est neutre mauvaise.
- Elle possède les traits raciaux suivants : elle parle elfique et commun des profondeurs. Elle est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Elle bénéficie de la vision dans le noir à 36 mètres. De façon innée, elle lance *lumières dansantes* à volonté et *ténèbres*, *lueurs féeriques* et *lévitation* (sur soi uniquement) une fois par jour chacun. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Elle est désavantagée lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est exposée à la lumière du soleil.

Trésor. Zress porte une *armure de mithral* (harnois). Un scarabée en obsidienne orné de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po) est fixé sur sa cape en soie d'araignée.

Le gang de Gorzil

Vlonwelv dispose d'une vingtaine de troglodytes à son service. L'un d'eux est un spécimen gras et particulièrement répugnant nommé Gorzil. Fidèle de Laogzed, le dieu reptilien, Gorzil espère en secret détrôner Vlonwelv, prendre le contrôle du Défi de Muiral et en faire un domaine troglodyte. Cependant, ses rêves excèdent de loin ses capacités.

La drow a entraîné le groupe de Gorzil à porter l'armure et manier l'épée. Tous ses membres sont des **troglodytes** avec les modifications suivantes :

- Chaque troglodyte porte une cuirasse (CA 14) et manie une épée longue qu'il utilise plutôt que ses griffes.
- À son tour, le troglodyte peut utiliser son action pour faire deux attaques à l'épée longue au lieu d'attaquer avec ses griffes et sa morsure. Il manie l'arme à deux mains et inflige donc 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants s'il touche.
- Il comprend le commun des profondeurs, mais ne peut pas le parler.

Les monstres errants

Si Muiral survit à sa première rencontre avec les aventuriers, il se met à patrouiller dans les zones 1 à 5 et 7 à 12, à l'affût d'une nouvelle intrusion. Les personnages peuvent aussi rencontrer de petits groupes de **squelettes**, de **zombis** et de **goules** que Muiral a créés en lançant *animation des morts* et *création de mort-vivant* sur des cadavres drows. Ces morts-vivants ne représentent guère de danger pour des aventuriers de haut niveau, mais ils augmentent la menace que Muiral représente.

Les personnages ont de grandes chances de rencontrer des patrouilles de drows dans les zones 13 à 30, chacune se composant de 1d4 + 2 **guerriers d'élite drows** portant le blason de la maison Auvryndar. Le chef d'une telle patrouille est toujours une drow sous les ordres directs de Zress Orlezziir. Ces patrouilles cherchent généralement à se battre, mais si un combat tourne en leur défaveur, elles se replient vers une position plus facile à défendre.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 10. Les aventuriers arrivent probablement ici en passant par les escaliers venant de la strate 9 (près de la zone 1) ou par la cheminée menant en 3b.

L'architecture du Défi de Muiral correspond à ce que l'on trouve habituellement dans une forteresse drow. Ses couloirs de 6 mètres de large pour 9 de haut ont un plafond voûté soutenu à intervalles réguliers par des arches qui servent de contreforts et de chevrons. Leur treillage rappelle des toiles d'araignée. Nombre de ces « arches de toile » sont fissurées et ébréchées. Le sol est jonché de décombres issus de ces arches et des restes de braseros de pierre brisés autrefois en forme d'araignée. Les os des intrus que Muiral a éliminés se mêlent à ces décombres.

Les portes à double battant de 4,50 mètres de haut que l'on trouve dans cette strate sont ornées de motifs représentant des toiles d'araignée, mais ces sculptures sont usées et ébréchées.

1. Les miroirs brisés

Ce couloir s'étend depuis le pied de l'escalier venant de la strate 9. Voici ses caractéristiques :

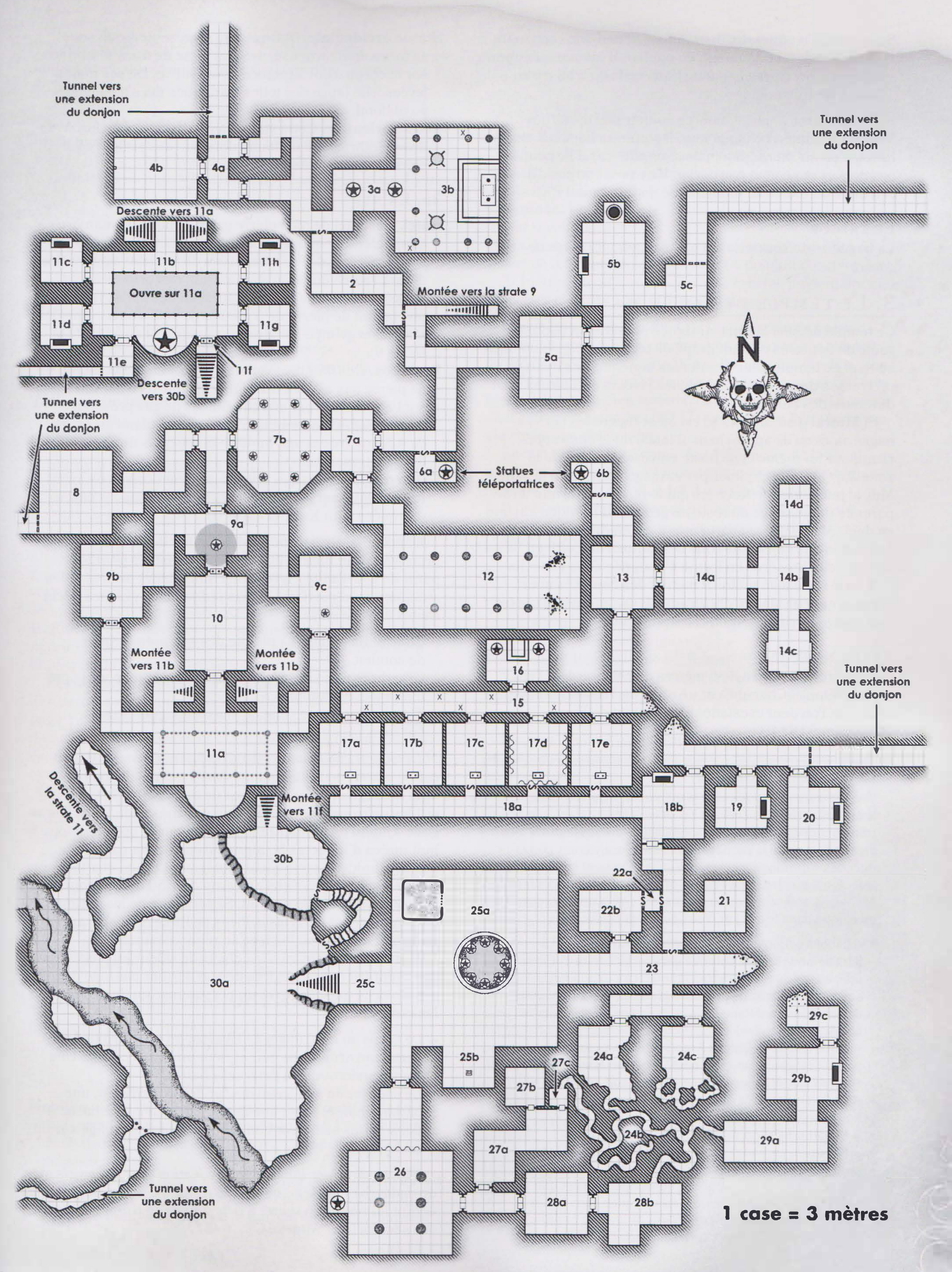
Miroirs brisés. Les éclats d'une douzaine de miroirs brisés jonchent le sol (Murial les a détruits dans un accès de rage).

Cadres vides. Les murs sont bordés de hauts cadres rectangulaires en pierre sculptés. Visiblement ils contenaient autrefois des miroirs, mais à présent ils sont vides (derrière l'un d'eux, le mur cache une porte dérobée qui ouvre sur la zone 2).

Les aventuriers qui traversent ce couloir risquent d'apercevoir Halaster se refléter dans les éclats de miroir au lieu d'eux-mêmes. C'est l'un des effets régionaux inoffensifs que génère le Mage dément (voir « l'Antre d'Halaster », page 311).

2. Le couloir secret

Cadres vides. Les murs sont couverts de cadres de miroir vides tandis que le sol est jonché d'éclats de verre (comme en 1).



Carte 10 : Le Défi de Muiral

Squelette. Un **squelette** drow animé vêtu d'une cape noire élimée se dresse au milieu du couloir. Il lui manque une main et il serre une baguette dans celle qu'il lui reste (voir « Le trésor »).

Il s'est retrouvé piégé dans ce couloir peu après que Muiral l'a animé. À chaque tour, il pointe sa baguette sur les intrus d'un air menaçant, mais sans effet car il ne connaît pas de sort et ne peut pas parler. Il ne possède pas d'arme et a donc un indice de dangerosité de 0 et vaut 0 PX.

Le trésor

La baguette du squelette est une *baguette du mage de guerre +1*.

3. Le temple de Lolth hanté

Ce temple dédié à la reine araignée possède un plafond voûté de 9 mètres de haut drapé de toiles d'araignée. Muiral se rend au temple pour écouter les lamentations de trois prêtresses drows qui ont perdu les faveurs de Lolth et sont devenues des banshies.

Si **Muiral** (voir annexe A) est ici et repère les personnages alors qu'ils approchent, il lance *invisibilité supérieure* sur lui-même et se poste entre les statues de la zone 3a. Quand le premier personnage entre dans la salle, Muiral lance *mur de force* (ce qui le rend visible) afin de séparer ce personnage du reste du groupe. Il l'attaque ensuite en duel. Si le mur est abattu ou s'il est en difficulté, il lance *animation des objets* sur l'une des statues de Lolth en 3a ou sur les deux braseros en forme d'araignée de la zone 3b.

Muiral reste à au moins 9 mètres des banshies pour échapper à leur plainte déchirante. Il est immunisé contre leur visage terrifiant tant il l'a vu souvent.

3a. Le narthex

Deux statues de Lolth de 6 mètres de haut gardent l'entrée du temple. Chacune est un objet de Très Grande taille que l'on peut escalader avec un test de Force (Athlétisme) DD 10.

La chaire de Vlonwelv

Une créature peut transmettre un message dans toutes les salles et tous les couloirs du Défi de Muiral depuis le trône-araignée situé en 25b. Vlonwelv, la prêtresse drow, s'en sert pour faire de la propagande et du prosélytisme, convoquer ses subordonnés, rassembler ses forces et railler les intrus. Alors que les personnages progressent dans le Défi de Muiral, ils entendent quelques discours de Vlonwelv retentir en elfique dans le donjon. Voici quelques traductions :

- « La Reine-Araignée a béni la maison Auvryndar ! La bataille pour briser l'emprise des Freths sur les couloirs inférieurs nous offre victoire sur victoire. Nous nous sommes emparés de positions clefs autrefois aux mains de l'ennemi. La défaite de la maison Freth est inévitable. Louée soit Lolth ! »
- « Nous félicitons Gelgos Argonrae et Jevan Kron'tayne pour la capture d'un espion de la maison Freth. Les maisons en seront récompensées. Louée soit Lolth ! »
- « La Reine-Araignée observe. Nous sommes ses enfants. Louée soit Lolth ! »
- « Minarra. Fais ton rapport au temple de suite. »
- « Patrouille six, faites votre rapport au capitaine Zress pour recevoir de nouvelles instructions. »
- « N'écoutez pas les rapports mensongers disant que notre forteresse supérieure a été attaquée. Nos forces sous le commandement de T'rissa Auvryndar ont pris Stromkuhldur. Skullport suivra rapidement. Louée soit Lolth ! »

Statue occidentale. Cette statue représente Lolth sous sa forme monstrueuse, avec un torse de drow féminine sur le corps d'une araignée boursouflée. De ses mains levées, elle lance des toiles d'araignée qui s'étendent au plafond.
Statue orientale. Cette statue la représente sous forme de drow, embrassant un fouet alors que des araignées de pierre courent sur son corps.

3b. La nef

Autel. Cet autel de pâle pierre grise, sculpté de manière à rappeler une masse rectangulaire de toiles, se dresse sur un piédestal. Trois **banshies** drows sont agenouillées devant l'autel, en larmes, adressant des prières à leur déesse démoniaque (7,50 mètres au-dessus de l'autel, un conduit de pierre de 3 mètres de côté s'ouvre dans le plafond et grimpe sur 3 mètres jusqu'à la zone 41 de la strate 9).
Braseros. Des flammes violettes jaillissent de braseros de pierre aux allures d'araignée géante (ces flammes sont alimentées par des cheminées de gaz présentes dans le sol et émettent une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible dans un rayon de 4,50 mètres de plus).
Cadavres. Les banshies ont récemment occis deux aventuriers, laissant leurs cadavres pourrir dans les cases marquées d'un X sur la carte 10.

Charinidia, Grazthrae, and T'riizlin étaient des prêtresses que Lolth a changées en banshies pour les punir de leur vanité. Si l'on interrompt leurs prières, elles attaquent en répartissant leurs redoutables plaintes déchirantes comme suit :

- Charinidia pousse sa plainte dès son premier tour de combat.
- Grazthrae une fois qu'elle a reçu des dégâts pour la première fois du combat.
- T'riizlin après que l'une de ses compagnes se soit fait tuer.

Détection de la magie révèle une aura de magie d'invocation autour de l'autel qui mesure 9 mètres de long pour 4,50 de large et 90 centimètres de haut. Sa surface est criblée de trous, comme le serait une masse de toiles d'araignée. Quand une créature le touche pour la première fois, huit **nuées d'insectes (araignées)** en sortent par magie. Les arachnides enveloppent rapidement l'autel et attaquent toutes les créatures dans un rayon de 1,50 mètre, poursuivant leur proie si elle s'enfuit. Si personne ne les dérange, elles retournent dans les orifices de l'autel et disparaissent au bout d'une heure, le piège se réinitialisant alors.

Muiral a emporté tous les objets de valeur en possession des aventuriers défunts lors de son dernier passage dans la nef. Voici ce que découvre un personnage qui inspecte les cadavres :

- Le corps au nord (celui de Kravos, un roublard tieffelin) porte une armure de cuir et tient une épée courte. Une énergie nécrotique a flétri ses chairs.
- Le cadavre au sud (celui de Zundra Underdottir, une barbare naine) porte une armure de peau. Une hache à deux mains se trouve non loin. Son visage est figé sur un cri horrifié.

Si un aventurier lance *communication avec les morts* sur un cadavre et lui demande ce qu'il sait d'Undermountain, le défunt lui révèle un secret à déterminer en tirant une carte des secrets (voir Annexe C).

4. Le laboratoire de Muiral

Muiral mène des expériences magiques dans cette partie du complexe.

4a. La voix désincarnée

Si Vlonwelv est encore en vie, les personnages entendent sa voix désincarnée quand ils entrent dans cette pièce pour la première fois (voir « La chaire de Vlonwelv », page 138).

4b. Le laboratoire

Ossements. Les os de créatures non identifiables s'empilent dans les angles de la salle. Il s'agit des vestiges des expériences de Muiral. Huit **goules** se cachent sous ces tas d'ossements, deux par pile.

Matériel. Au milieu de la pièce, cinq tables à tréteaux sont couvertes d'outils rouillés et de fournitures d'alchimiste desséchées (ayant perdu leurs propriétés).

Miroir. Un grand miroir ovale à l'encadrement de pierre sculpté occupe le centre du mur nord.

Tube pneumatique. Un tube de cuivre est fixé au mur ouest et disparaît dans le plafond. Une navette de cuivre est abandonnée par terre, non loin.

Muiral a créé les goules à partir des cadavres d'aventuriers et de drows. Elles surgissent des ossements et attaquent dès qu'une créature autre que Muiral fouille la pièce.

Le tube pneumatique fixé au mur occidental est relié à un système de conduits (voir « Les tubes pneumatiques », page 118) et permet d'envoyer des messages dans des navettes de cuivre vers la zone 15a de la strate 9. La navette au sol contient une missive destinée à Muiral et signée d'un H. Elle est écrite en commun sur une feuille de parchemin enroulée et invite Muiral à venir donner une conférence à l'Essence de la magie (strate 9).

Portail-miroir menant à la strate 6. Ce miroir est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Son cadre de pierre est décoré de dizaines d'yeux dépourvus de paupières et porte la phrase suivante, inscrite en commun : « Le portail ne peut pas se cacher aux yeux de ceux qu'il ne voit pas ». Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand une créature invisible se tient juste devant lui.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 16 de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

5. Les pièces abandonnées

Le sol et le plafond de ces salles se sont affaissés tandis que la tapisserie des murs part en lambeaux.

5a. La salle à manger

Mobilier. Trois tables de 6 mètres de long, taillées dans une pierre noire, s'étendent d'est en ouest. Une douzaine de chaises de fonte sculptées d'araignées et de toiles est disposée autour.

Placard brisé. Un tas de décombres qui se trouvaient autrefois être un cabinet ornementé en bois noir est empilé contre le mur nord, près de la porte à double battant menant en 5b.

Trésor. Un personnage qui fouille les débris découvre une cinquantaine de pièces d'argenterie noircies par le temps. Une fois nettoyées, elles se vendent 1 po l'unité.

5b. La cuisine

Objets flottants. Trois établis fatigués en bois, des ustensiles rouillés, les fragments de placards de bois et un balai particulièrement robuste flottent dans la salle, comme s'ils ne pesaient rien.

Cheminée. Une immense cheminée de pierre saille du mur ouest.

Puits. Dans le mur nord, une alcôve contient un puits ouvert de 3,50 mètres de diamètre (le conduit descend sur 27 mètres jusqu'à une rivière souterraine ne donnant pas accès à d'autres zone d'Undermountain).

Une magie fait flotter tous les instruments de cuisine qui se percutent régulièrement. Les rescapés continuent de flotter, même s'ils quittent la salle. On peut les déplacer sans le moindre effort et ils redescendent au sol si l'on fait peser 0,5 kilo ou plus sur eux. Si quelqu'un réussit à lancer *dissipation de la magie* (DD 17) sur un objet flottant, sa magie se dissipe et il tombe.

Le conduit de la cheminée fait 1,50 mètre de large et monte à la verticale sur 9 mètres puis se termine abruptement, le reste s'étant effondré il y a bien longtemps.

Il présente de nombreuses prises et s'escalade sans équipement ni magie en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10.

5c. Le garde-manger

Placards. Trois hauts placards taillés dans un bois sombre s'appuient contre les murs. Leurs portes vitrées s'ornent de motifs en toile d'araignée.

Table. Au milieu de la pièce, du matériel d'aventurier recouvre une grande table de pierre au milieu de la pièce.

Coffre. Sous la table, il y a un coffre de bois fermé par une serrure en laiton piégée.

L'équipement éparpillé sur la table permet de former un paquetage de cambrioleur et un paquetage d'explorateur, sans les rations.

Trésor. *Détection de la magie* révèle une aura d'abjuration autour du coffre, qui est en réalité un *coffre de longue conservation*. Cet objet merveilleux courant dispose des propriétés magiques suivantes : à l'intérieur, la nourriture et les autres denrées périssables ne s'abîment pas. Le coffre mesure un peu plus de 60 centimètres de long pour une trentaine de large et de haut. Son couvercle est en forme de demi-tonneau. Il pèse 12,5 kilos. Murial possède la clef. La serrure se crochète à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15. Si la serrure ou toute autre partie du coffre est brisée, il perd sa magie.

Le coffre dispose de plusieurs compartiments contenant cinq flasques de feu grégeois ainsi que les composantes matérielles suivantes (pour les sorts indiqués) : une fiole de sang, un bout de chair et une pincée de poudre d'os (*animation des morts*) ; un pot en argile avec de la poussière tombale, un autre avec de l'eau saumâtre et trois onyx valant 150 po pièce (*création de mort-vivant*) ; un éclat d'orme (*lumières dansantes*) ; une bourse de chaux, une fiole d'eau et une bourse de terre (*pétrification*) ; une touffe de poils de loup et un bâtonnet de verre (*éclair*) ; un cocon de chenille (*métamorphose*) ; des bourses de talc et de poudre d'argent (*voir l'invisible*) ; une fiole de bitume et une araignée vivante (*pattes d'araignée*) et enfin une bourse de poudre de gemmes (*mur de force*).

6. Les statues de téléportation

Chacune de ces zones est dissimulée derrière une porte secrète. Un personnage doté d'une Sagesse (Perception) passive de 15 ou plus qui se trouve dans un rayon de 6 mètres autour d'une porte dérobée entend un murmure émaner de derrière elle. Elle dit en elfique « par ici ».

Derrière chaque porte, un couloir poussiéreux se finit sur un cul-de-sac renfermant la statue de 3 mètres de haut d'un drow émettant une aura de magie d'invocation sous l'effet de *détection de la magie*. Chaque statue est un objet de Grande taille avec une CA de 17, 60 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Quand une créature autre que Muiral touche la statue de la zone 6a, cette créature est instantanément téléportée en 6b et inversement, avec tout ce qu'elle porte et transporte (Vlonwelv Auvryndar a recouru à un rituel pour modifier la magie des statues afin d'empêcher Muiral de se téléporter).

Les statues représentent des amants drows appartenant à des maisons rivales. Leur esprit est lié aux statues et ils ne peuvent pas communiquer entre eux sur le plan matériel. Si l'on détruit une statue, l'esprit lié est banni dans les Abysses. Ce n'est qu'en détruisant les deux statues que ces esprits malfaisants seront réunis dans leur après-vie démoniaque.

Tant qu'ils sont piégés dans la pierre, ils sont invisibles et ne peuvent pas affecter leur environnement. Ils ne peuvent pas empêcher quelqu'un d'utiliser une statue pour se téléporter, mais chacun demande, en elfique, aux personnages de transmettre un message d'amour à son partenaire. Les aventuriers ne reçoivent pas de récompense s'ils s'exécutent et ne sont en rien obligés de le faire.

6a. La statue de Xyrxian

Xyrxian Vandree est représentée comme une elfe noire aux sourcils froncés vêtue d'une robe faite d'araignées. Elle tient un fléau. Son esprit est furieux suite au décès de son amant. Son discours est abrupt et plein de haine.

6b. La statue de Dran'l

La statue de Dran'l Kenafin représente un séduisant drow vêtu d'une robe en toile d'araignée. Il serre les poings et des larmes coulent sur son visage. Il pleure la perte de son aimée. Son discours est sombre et morose.

7. Les salles de Selvetarm

Selvetarm est une divinité mineure au service de Lolth. Les drows l'appellent aussi l'Araignée qui attend et le craignent et le vénèrent pour ses prouesses au combat et sa soif de sang. Ces pièces lui sont dédiées.

7a. Les crânes-pavés

Le sol de cette antichambre au plafond de 6 mètres est creusé sur une dizaine de centimètres et couvert de crânes humanoïdes que le temps a rendus jaunes et friables. À première vue, on peut les prendre pour des pavés. Le sol est un terrain difficile car les crânes bougent et se brisent sous les pas.

7b. La salle de l'Araignée qui attend

Plafond sculpté. Le plafond voûté s'élève à 12 mètres. Une araignée de pierre de 6 mètres de diamètre ressemblant à une mygale géante est accrochée au plafond, la tête en bas.

Drow pétrifié. Huit statues de guerriers drows (quatre hommes et quatre femmes) sont postées tout autour de la salle (ce sont de véritables **drows** que Muiral a changés en pierre par magie).

Si **Muiral** (voir l'annexe A) est ici, il rôde dans l'espace séparant la statue d'araignée du plafond, à 9 mètres du sol. Dès qu'il repère des intrus, il lance *animation des objets* sur cinq des huit statues et leur ordonne d'attaquer tandis qu'il reste caché au-dessus de l'araignée sculptée. Si les statues sont détruites, il lance *mur de force* pour isoler un personnage qu'il descend combattre.

Si quelqu'un détruit cinq pattes de la sculpture, elle se détache du plafond et s'écrase au sol. Chaque patte possède une CA de 17, 25 points de vie, une résistance aux dégâts d'acide, de froid et de feu, l'immunité contre les dégâts psychiques et de poison et l'immunité contre les dégâts contondants, tranchants et perforants issus d'armes non magiques qui ne sont pas en adamantium. Toute créature qui se trouve sous la structure quand elle s'effondre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Elle subit 66 (12d10) dégâts contondants sur un échec, sinon la moitié seulement.

Un drow pétrifié redevient de chair si on lance *restauration supérieure* sur sa statue, à condition qu'elle ne soit pas détruite. Il a alors deux objectifs : tuer Muiral et faire son rapport à sa supérieure, Zress Orlezziir. Les elfes masculins se nomment Dhuurak, Jaratlab, Quenmourn et Seldax, les femmes Nizanna, Rezlyrr, Shynlue et Zilvriss.

8. Le destin du Poing de Falkir

Il y a un peu plus d'un an, quatre nains ayant baptisé leur groupe le Poing de Falkir sont arrivés jusqu'ici, avant de périr de la main de Muiral. Voici les caractéristiques de la pièce où ils ont succombé.

Débris. Cette pièce servait autrefois aux entraînements à l'arc, comme en témoignent les restes de plusieurs cibles.

Miroir. Un grand miroir ovale à l'encadrement de pierre sculpté occupe le mur nord. Ce miroir est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12).

Cadavres nains. Les corps en état de décomposition avancée de quatre nains gisent en demi-cercle devant le miroir. Leurs armes et leurs armures sont abîmées au-delà de tout espoir de réparation.

Falkir Poing-de-Gravier et son groupe ont péri au pied d'un portail-miroir qui aurait été leur salut s'ils avaient eu une baguette magique pour l'activer. La fouille des cadavres révèle quelques trésors (voir « Trésor »).

Le portail-miroir menant à la strate 1

Un magicien en train d'utiliser une baguette est gravé sur le cadre en pierre du miroir. Voici les règles de ce portail :

- Il s'ouvre pendant une minute quand on touche le miroir avec une baguette magique contenant encore 1 charge au moins.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).

- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 26d de la première strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

Le trésor

Le nain qui fut Falkir Poing-de-Gravier porte un heaume d'acier en forme de hure de sanglier. *Détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour du heaume maudit. Une fois coiffé, il est impossible de le retirer à moins que son propriétaire ne soit décédé ou que quelqu'un lance *lever une malédiction* ou une magie similaire sur le heaume. Un humanoïde qui coiffe le heaume est affligé du défaut suivant jusqu'à ce qu'il le retire : « Je suis incroyablement borné et toujours persuadé d'avoir raison » (ce défaut supplante tout défaut conflictuel).

Avant de mourir, Falkir a avalé un joyau nommé l'Œil de l'araignée. Si les aventuriers découpent la peau qui recouvre encore ses os et fouillent sa cage thoracique, ils découvrent la pierre dans ce qui était autrefois son estomac. Ils peuvent la ramener à Joroth Brilleheaume, à Waterdeep (voir « l'Œil de l'araignée », page 9) pour accomplir sa quête ou la vendre pour 1 000 po.

9. Les portails que surveillent les dieux

Ces pièces abritent des autels dédiés aux dieux du panthéon drow. Les plafonds voûtés sont obscurcis par d'épaisses toiles d'araignée.

9a. L'Œil de l'ancien

Un hémisphère de ténèbres magiques de 6 mètres de diamètre recouvre la majorité des lieux et dissimule une porte verrouillée à double battant, au sud. Ni la lumière, ni la vision dans le noir ne parviennent à percer ces ténèbres. Une *dissipation de la magie* DD 18 lancée avec succès lève les ténèbres pendant 1 minute et révèle une statue de 3,65 mètres qui se cachait en leur centre.

Cette statue change d'apparence en silence et par magie à chaque minute qui passe, revêtant une forme hideuse à chaque fois. La première fois, elle ressemble à une colonne de vase où grouillent des pseudopodes et d'innombrables visages sans yeux. Ensuite, elle ressemble, entre autres, à un géant sans yeux avec des ailes et des pinces, à une vague de limon couverte de gueules aux crocs acérés, etc. Une créature qui contemple la statue, quelle que soit sa forme, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sinon elle subit une forme aléatoire de folie passagère déterminée par un jet sur la table Folies passagères, au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*. Qu'elle réussisse son jet ou non, la statue ne l'affecte plus par la suite.

Un personnage qui aperçoit la statue et réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 comprend qu'elle représente Ghaunadaur, dieu des vases, des limons et tout ce qui se trouve sous terre.

Porte à double battant verrouillée. Les portes au sud de la statue refusent de bouger, quelle que soit la force mise en œuvre pour les ouvrir. Elles sont immunisées contre les dégâts, peu importe leur source. On peut lancer *déblocage* ou une magie similaire pour les ouvrir. Elles s'ouvrent à la volée si une créature souffrant d'une folie passagère, persistante ou illimitée les touche. Cela fonctionne aussi avec une créature affectée par *confusion*, *couronne du dément* ou un effet similaire. Elles restent ouvertes jusqu'à ce que quelque chose ou quelqu'un les referme.

9b. Le Seigneur masqué

Un personnage qui apporte une source de lumière dans la salle remarque que les ombres qu'elle crée semblent douées d'une vie propre. C'est un effet magique étrange, mais inoffensif. Une statue de 1,80 mètre de haut se dresse sur un bloc de pierre d'une soixantaine de centimètres devant une porte à double battant verrouillée. Elle représente un drow au sourire cruel cachant une épée courte dans son dos. Un masque lui recouvre les yeux.

Il s'agit de Vhaeraun, le dieu drow des voleurs. Si un personnage réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15, il se rappelle que sa congrégation se compose majoritairement de drows de sexe masculin. Il est impossible de transformer la statue, de l'endommager ou de la faire tomber de son piédestal.

Quand une créature passe à sa portée, elle s'anime et l'attaque avec son épée courte. Elle ne rate jamais sa cible et inflige 3 (1d6) dégâts. Une fois qu'elle a blessé quelqu'un, elle redevient inanimée jusqu'à qu'elle se déclenche à nouveau.

Porte à double battant verrouillée. Les portes au sud de la statue sont maculées de sang et refusent de s'ouvrir, quelle que soit la force exercée. Elles sont immunisées contre les dégâts, peu importe leur source. Elles s'ouvrent avec *déblocage* ou une magie similaire, ou en étalant du sang sur l'un des battants ou les deux. Elles restent ouvertes jusqu'à ce que quelque chose ou quelqu'un les referme.

9c. La Sombre Demoiselle

Un rayon de lune magique tombe du plafond sur une statue de 1,80 mètre représentant une drow fort dévêtue aux longs cheveux, figée dans une pirouette, les bras tendus et les doigts recourbés, comme si elle devait tenir quelque chose dans ses mains. Elle se tient sur un socle de pierre de 60 centimètres.

Le rayon de lune est identique à celui créé par le sort du même nom et enveloppe l'emplacement de 3 mètres de côté contenant la statue. Il faut réussir à lancer *dissipation de la magie* DD16 pour éliminer le rai de lumière pendant 24 heures.

La statue représente Eilistraee, déesse drow de la beauté, du chant et de la chasse. La Sombre Demoiselle a beau être détestée dans la société des elfes noirs, elle avait des fidèles à Undermountain. Il est impossible de transformer la statue, de l'endommager ou de la faire tomber de son piédestal.

Si un personnage réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15, il se rappelle qu'Eilistraee privilégie les épées. Si l'on place une telle arme dans ses mains, la statue les referme sur la poignée (elle n'accepte pas les armes illusoires ni spirituelles). La statue danse alors sur son piédestal pendant 1 minute avant de lever l'épée vers les portes verrouillées, au sud, qui s'ouvrent alors. Elle reprend sa pose initiale et relâche sa prise sur l'épée qui lui échappe des mains.

Porte à double battant verrouillée. Les portes au sud de la statue refusent de bouger, quelle que soit la force mise en œuvre pour les ouvrir. Elles sont immunisées contre les dégâts, peu importe leur source. On peut lancer *déblocage* ou une magie similaire pour les ouvrir. Elles s'ouvrent aussi si la statue d'Eilistraee pointe une épée dans leur direction.

10. Le boudoir de la reine

Muiral a dévasté ce boudoir, autrefois opulent, lors d'un accès de rage. Voici le contenu de cette pièce :

Lumières suspendues. Un treillis de chevrons de pierre court à 6 mètres du sol, sous le plafond de 9 mètres de haut, et rappelle une toile d'araignée géante. Des lanternes en forme d'araignées pendent de cette toile par des filaments de soie et renferment des flammes violettes vacillantes (créées par le sort *flamme éternelle*). Quelques filaments sont dépourvus de lanterne.
Mobilier. Le mobilier typique d'un boudoir est éparpillé dans la salle : de la vaisselle en cristal brisée, des bibelots cassés, des divans, des tabourets, des tables basses et des lanternes arrachées aux chevrons. Tous ces objets sont ornés de motifs rappelant des toiles d'araignée ou sculptés en forme d'arachnide.
Sol. Le sol de marbre noir est veiné de toiles argentées.

Les lanternes déversent une faible lumière dans la pièce. La flamme d'une lanterne s'éteint si elle quitte la salle.

11. Le palais de Lolth

Si **Muiral** (voir annexe A) se trouve ici, il rôde sur le balcon (11b). Quand il aperçoit un intrus entrant en 11a, il ordonne à la pile d'ossements de cette zone de s'animer et d'attaquer. Il lance ensuite des sorts depuis le balcon et passe au combat au corps à corps si un ennemi arrive à sa portée.

11a. L'étage inférieur

Balcon. Un balcon de pierre de 9 mètres de haut encercle la pièce. Huit colonnes de pierre sculptées de manière à ressembler à des pattes d'araignée soutiennent ce balcon fermé par des rambardes de fer forgé en forme de toiles.
Alcôve. Au sud, une profonde alcôve contient un énorme tas d'ossements humains.
Escaliers. Deux escaliers de pierre se dressent de part et d'autre de l'issue nord et montent jusqu'au balcon.

Si une créature touche aux ossements ou si Muiral leur ordonne de s'animer, ils s'agrègent en quatre **tertres errants** faits de crânes et d'os, avec les modifications suivantes :

- Ce sont des morts-vivants.
- Au lieu d'être immunisés contre les dégâts de foudre, ils sont immunisés contre les dégâts nécrotiques et de poison, ainsi que contre l'état empoisonné.
- Ils disposent d'absorption nécrotique au lieu d'absorption de la foudre. Le deuxième trait fonctionne comme le premier, mais affecte les dégâts nécrotiques.

11b. Le balcon de la reine araignée

Statue. Une gigantesque statue de Lolth sous sa forme monstrueuse, mi-drow mi-araignée, est suspendue la tête en bas au toit de l'alcôve sud.
Rambarde. La robuste rambarde de fer de 90 centimètres qui entoure ce balcon est sculptée en forme de toiles d'araignée.
Décorations. Des boucliers d'acier ornés de toiles et d'araignées sont suspendus aux murs, entre six portes à double battant.

La statue de Lolth s'anime et attaque la créature la plus proche si elle subit des dégâts ou si une créature autre qu'un drow ouvre l'une des portes à double battant du balcon. La statue ne peut pas quitter la zone 11. Si la statue n'a pas de cible quand vient son tour, elle retourne dans son alcôve et se fige jusqu'à ce qu'elle se déclenche à nouveau. Elle retourne aussi dans son alcôve si quelqu'un prononce le mot de commande, « dors », en abyssal.

Cette créature est un **golem de pierre** avec un indice de dangerosité de 11 (7 200 PX) et les modifications suivantes :

- Elle est de Grande taille et a 230 (20d12 + 100) points de vie.
- Elle comprend l'abyssal, mais ne peut pas parler.
- Elle peut gravir des surfaces difficiles et même marcher au plafond sans faire de test de caractéristique.
- Les créatures affectées par l'option d'action lenteur semblent empêtrées dans des toiles d'araignée éphémères qui disparaissent dès que l'effet se dissipe.

11c. Les quartiers nord-ouest du palais

Les vieux meubles cassés et le décor suggèrent que cette pièce était autrefois le sanctuaire d'une prêtresse drow. Une immense cheminée voûtée est encastrée dans un mur. Le conduit fait 1,50 mètre de large et monte à la verticale sur 9 mètres puis se termine abruptement, le reste s'étant effondré il y a bien longtemps.

Trésor. Il faut fouiller la pièce et réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour découvrir un compartiment secret dans la cheminée. Il contient une *potion de soins majeurs.*

11d. Les quartiers sud-ouest du palais

Cette pièce est identique à la zone 11c, mais ne contient pas de trésor.

11e. La sacristie

Miroir. Un haut miroir rectangulaire est monté sur le mur oriental, enchâssé dans un cadre de pierre ornementé entremêlé de crânes humains. Ce miroir est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12).
Garde-robe. Une armoire haute et étroite faite d'un bois violet se dresse contre le mur sud (elle contenait autrefois des habits rituels, mais ils ont été volés il y a bien longtemps. Une fouille ne révèle rien d'autre).

Portail-miroir menant à la strate 12. Le cadre de pierre du miroir est sculpté de plantes grimpantes au milieu desquelles sont « tissés » les véritables crânes de onze aventuriers tués à Undermountain. Au bas du cadre, les mots suivants ont été gravés en langue céleste : « Les morts connaissent le secret. » Voici les règles de ce portail :

- Si l'on prononce le mot de commande (« Axallian ») tout en se tenant devant le miroir, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 12 ou plus pour le franchir (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 6b de la douzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

Lancer *communication avec les morts* sur l'un des crânes le force à révéler le mot de commande, qu'Halaster change tous les quelques jours. Autrement, les crânes se montrent hostiles et refusent de répondre aux questions qu'on leur pose.

11F. Les portes au verrou magique
Muiral a lancé *verrou magique* sur ces portes, derrière lesquelles un escalier de pierre descend en 30b. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 pour les ouvrir de force, ce qui alerte les drows de la zone 30b.

11G. Les quartiers sud-est du palais
Cette pièce ressemble à la zone 11c, mais le conduit de cheminée est intact. Il est facile de l'escalader grâce aux nombreuses prises qu'il offre. Au bout de 27 mètres, il débouche dans une grotte naturelle humide et maculée de suie, d'environ 9 mètres de large pour 18 de long. Un coffre de bois gonflé d'humidité est enfoui sous la suie dans un recoin.

Trésor. Il n'est pas verrouillé, mais son couvercle est coincé. Il faut un pied-de-biche ou un outil similaire pour l'ouvrir. Un test de Force DD 9 réussi permet d'enfoncer le couvercle fragile. Le coffre contient 120 pp, des outils de voleur enveloppés dans de la peau de lézard et une gourde scellée renfermant de l'*huile d'insaisissabilité*.

11H. Les quartiers nord-est du palais
Cette pièce est identique à la zone 11c, mais ne contient pas de trésor.

12. La salle de bal
Colonnes et plafond. Dix colonnes ornées de frises représentant des guerriers drows soutiennent un plafond voûté de 15 mètres sculpté de toiles d'araignée. Deux colonnes se sont renversées, à l'extrémité du couloir.
Monstres. Deux expériences magiques de Muiral (voir plus loin) sont blotties près des décombres des colonnes.
Sol. Le sol est pavé de marbre noir poussiéreux, nombre de dalles étant brisées ou fendues.

Muiral a injecté un élixir magique à deux prisonniers drows qui se sont changés en géants aux difformités hideuses, avec des muscles saillants, une peau d'un noir de charbon et de longs cheveux blancs et sales. Mhavra et Naldath mesurent 7,30 mètres, mais ils ont des membres disproportionnés et le dos bossu. Leurs yeux brillent d'une lueur rouge haineuse.

Grâce à leur vision dans le noir, ils distinguent la quasi-totalité du couloir et lancent des rochers (les décombres des colonnes) sur les intrus qu'ils aperçoivent. Si cela ne suffit pas, ils martèlent leurs ennemis avec des lustres de fer forgé qu'ils manient comme des morgensterns.

Ces drows mutants utilisent le profil d'un **géant des nuages**, avec les modifications suivantes :

- Il sont neutres mauvais.
- Il possèdent les traits raciaux suivants : ils parlent elfique et commun des profondeurs. Ils disposent de la vision dans le noir à 36 mètres. Ils sont avantagés lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de les endormir par magie. Ils sont désavantagés lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'ils sont exposés à la lumière du soleil.
- Remplacez les sorts du géant des nuages par les suivants : *lumières dansantes* à volonté et une fois par jour chacun *ténèbres* et *lueurs féeriques* (DD15).

13. Le vestibule
Toiles d'araignées. Une masse de toiles d'araignée collante de 3 mètres d'épaisseur dissimule le plafond haut de 9 mètres. Trois **araignées de phase** rôdent parmi les toiles, une zone à visibilité réduite.
Gardes. Quatre **drows** masculins montent la garde ici, chaque porte à double battant flanquée par deux d'entre eux.

Ils se nomment Hlonlok, Izzorvir, Nephraen et Sornnozz. Ils ont pour ordre de tuer les intrus à vue, les araignées de phase leur obéissant.

Sornnozz a trahi les siens en se mettant au service de Xarann A'Daragon, un espion de la maison Freth qui s'est infiltré dans le Défi de Muiral. Quand le combat éclate, il change de camp et aide les aventuriers à tuer les araignées et les autres gardes. Il leur propose ensuite de les conduire à Xarann, en 17d. S'ils lui demandent des détails, il affirme que Xarann cherche à affaiblir l'emprise que la maison Auvryndar exerce sur le Défi de Muiral et il pense qu'un groupe d'aventuriers pourrait être la réponse aux prières de Xarann.

14. Les quartiers des invités
Vlonwelv réserve ces appartements aux invités.

14A. La salle à manger
Si Vlonwelv est encore en vie, les personnages entendent sa voix désincarnée quand ils entrent dans cette pièce pour la première fois (voir « La chaire de Vlonwelv », page 138).

Lustre. Cette pièce possède un plafond plat haut de 9 mètres d'où pend, au bout d'une chaîne, un lustre en fer forgé ressemblant vaguement à une araignée géante.
Mobilier. Une table ovale allongée, prévue pour les repas, se tient sous le lustre. Le plateau est en ardoise et les pieds en fer en forme de pattes d'araignée. Elle est entourée de huit chaises garnies de coussins. Un placard de bois ornementé est adossé au mur nord.
Fresque. Une grande fresque représentant une cité elfique recouvre le mur sud.

Avant d'être repoussés sous terre dans les bras de la maléfique Lolth, les drows vivaient dans des villes de la surface, aux côtés des autres elfes. Cette fresque dépeint l'une de ces cités.

Trésor. Le placard contient une boîte de 5 kilos contenant des couverts en argent (250 po) et une tabatière en argent (25 po).

14B. Le séjour
Cheminée. Une imposante cheminée domine le mur oriental (son conduit de 1,50 mètre de large monte à la verticale sur 15 mètres avant de se terminer abruptement, le reste s'étant effondré il y a bien longtemps).
Mobilier. Six chaises rembourrées et une chaise longue entourent la cheminée.

14C. Le bureau
Mobilier. Un élégant bureau en bois de zurkh se tient au milieu de la salle, accompagné d'une étroite chaise assortie placée juste derrière.
Étagères. Des rayonnages de bibliothèque sont creusés dans les murs ouest, sud et est. Les étagères sud accueillent cinq livres, les autres sont vides.

Deux des cinq livres sont vierges. Voici les autres : *Matrones des profondeurs sans soleil* (un traité sur l'importance du matriarcat drow que Vlonwelv Auvryndar a écrit en elfique), *le Calice empoisonné* (une fiction politique se déroulant à Menzoberranzan, écrite en elfique par un auteur inconnu) et *Infestations démoniaques* (un recueil d'histoires parlant de possession démoniaque écrit en commun). Ces livres n'ont aucune valeur.

14D. Le portail-miroir menant à la strate 7

Lit. Un lit en bois de zurkh enveloppé d'un baldaquin en soie d'araignée s'appuie contre le mur nord.
Miroir. Un grand miroir rectangulaire a été accroché au mur est. C'est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12).

Les lettres E-I-T-R-O-S sont gravées au bas du cadre de pierre du miroir (l'envers de S-O-R-T-I-E). Voici les règles de ce portail :

- Si une créature prononce « Sortie ! » en désignant le miroir, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 41 de la septième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

15. Les crânes hurlants

Effondrement. La branche orientale de ce couloir s'est effondrée. Les décombres ne cachent aucun objet de valeur.
Crânes. La branche occidentale contient six énormes piles de crânes de drow (chacune marquée d'un X sur la carte 10).

Muiral a rassemblé ces crânes il y a bien longtemps et les drows n'y ont pas touché. Une créature qui approche à 1,50 mètre d'une pile entend de lointains hurlements d'agonie émanant des crânes. Un crâne se tait s'il est sorti de sa pile.

16. Le faux portail-miroir

Miroir. Un miroir ovale de 1,80 mètre de haut est monté sur le mur nord, au-dessus d'une estrade rectangulaire. Il est enchâssé dans un cadre de pierre sculpté pour ressembler au visage d'Halaster, le miroir formant sa bouche béante.
Estrade. Les mots « la flatterie vous mènera partout » sont gravés au sol devant l'estrade.
Statues. Deux **horreurs crochues** pétrifiées encadrent l'estrade, semblables à des statues (elles ne représentent pas de danger dans leur état actuel, par contre, elles attaquent si elles redeviennent de chair, grâce à *restauration supérieure* ou une magie similaire).

Ce miroir ressemble à l'un des portails magiques d'Halaster et fonctionne de même (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si une créature se tient sur l'estrade et dit quelque chose de flatteur à propos d'Halaster, le miroir disparaît et révèle derrière lui un couloir poussiéreux qui disparaît dans les ténèbres. Ce couloir est une illusion.
- Une créature qui franchit le miroir est téléportée, avec toutes ses possessions, en haut du conduit de 18 mètres de la zone 22a. Elle tombe alors et subit 21 (6d6) dégâts contondants à l'impact.
- La première créature victime du piège déclenche le sort *bouche magique* en 22a. La bouche d'Halaster apparaît sur un mur et lance en commun « Vous êtes tombé dans le panneau ! Vous saisissez ? Tomber ?! Ha ha ha ha ! »

17. La Seldarine noire

Ces temples sont dédiés à la Seldarine noire, le panthéon drow sous l'égide de Lolth. Chaque pièce possède des murs de 4,50 mètres de haut qui s'inclinent vers l'intérieur jusqu'à un point central à 9 mètres au-dessus du centre de la salle.

17A. Le temple de Ghaunadaur

Nombre de races de l'Underdark, y compris les drows, respectent et craignent Ghaunadaur, le dieu des horreurs souterraines. Ce temple contient les éléments suivants :

Limon vert. Chaque section de mur vertical de 3 mètres de large pour 4,50 de long est couverte de six plaques de limon vert (voir « Les dangers des donjons », dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*), de 1,50 mètre de côté.
Porte secrète. Le limon dissimule une porte dérobée. Les tests de caractéristique visant à examiner les murs en quête d'une porte secrète sont désavantagés, à moins de gratter le limon qui recouvre le mur abritant la porte.
Autel. Ce qui paraît à première vue un autel de pierre grise irisée est en réalité un autel de verre creux contenant trois **vases grises** psychiques scellées en son sein.

L'autel de verre est un objet de Grande taille, avec une CA de 11, 55 points de vie et l'immunité contre les dégâts des armes non magiques qui ne sont pas en adamantium ainsi que contre les dégâts d'acide, de poison et psychiques.
Les vases grises attaquent toutes les créatures qui entrent dans la pièce avec l'action broyage psychique (voir l'encadré « Variante : la vase grise psychique » dans la section consacrée aux vases du *Monster Manual*). Tant qu'une vase se trouve dans l'autel, elle bénéficie d'un abri total, sa vitesse est de 0 et elle ne peut pas attaquer avec ses pseudopodes.

17B. Le temple de Kiaransalee

Le temple de Kiaransalee, le dieu drow de la non-mort, empeste la pourriture et renferme les éléments suivants :

Autel. Un autel fait de crânes et d'os humanoïdes se tient près du mur sud.
Décor et porte secrète. Des squelettes de drow sont enchâssés dans les murs, disposés comme s'ils dansaient. Il manque la tête d'un squelette du mur sud (derrière lui, il y a une porte secrète qui refuse de s'ouvrir).

Seuls un mort-vivant ou une créature possédée par un tel être peuvent ouvrir la porte sans recourir à *déblocage* ou une magie similaire.
Si un personnage s'agenouille devant l'autel et offre une prière à Kiaransalee ou s'il dépose une offrande respectueuse sur l'autel, la pièce se refroidit tandis que le **fantôme** silencieux d'une prêtresse drow se matérialise près de l'autel et tente de prendre possession de l'humanoïde le plus proche. S'il y parvient, il utilise son hôte pour ouvrir la porte dérobée, puis le libère et passe dans le plan éthéré.

Un serment lie le fantôme au temple aussi longtemps que ce dernier se dressera. Le fantôme n'a pas d'alignement et se bat uniquement pour se défendre. S'il est réduit à 0 point de vie, il est détruit pour 24 heures puis se reforme.

17c. Le temple de Selvetarm

Le temple de Selvetarm, le dieu drow des guerriers, renferme les éléments suivants :

Sang. Des traînées de sang séché dessinent des toiles d'araignée sur les murs et le sol.
Autel. Un autel en fer forgé présente sur son plateau une cavité ensanglantée en forme de main droite. Une épée courte non magique flotte une trentaine de centimètres au-dessus, sa pointe sanglante dirigée vers le bas.
Porte secrète. Il faut faire un sacrifice de sang pour ouvrir la porte dérobée cachée dans le mur sud (voir plus loin).

L'autel refuse de bouger. *Détection de la magie* révèle une aura de transmutation autour de lui et au-dessus. Tout objet de 5 kilos au moins que l'on dépose sur l'autel se soulève jusqu'à léviter à 30 centimètres au-dessus de lui. Il est impossible de dissiper le champ de lévitation, mais on peut le réprimer avec un champ antimagie.

Si un humanoïde pose sa paume entaillée (même par une coupure superficielle) dans la cavité de l'autel en forme de main, la porte secrète au sud s'ouvre. On peut lancer *déblocage* ou une magie similaire pour ouvrir la porte.

17d. Le temple de Vhaeraun

Ce temple de Vhaeraun, le dieu drow des voleurs, renferme les éléments suivants :

Autel de l'assassin. Un autel de pierre rouge-sang se dresse près du mur méridional. Xarann A'Daragon, un assassin drow, prie en silence devant lui.
Rideaux. Trois rideaux noirs suspendus à des crochets de fer pendent devant les murs ouest, sud et est.
Porte secrète. Une porte dérobée dissimulée derrière le rideau du mur sud s'ouvre seulement sous certaines conditions (voir plus loin).

Si un personnage examine un rideau et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 19, il remarque que la silhouette légèrement plus sombre d'un drow a été cousue dessus. Un personnage qui repère la silhouette d'un rideau est avantagé sur les tests pour discerner celles des deux autres tentures. Chaque silhouette fait un signe d'une main. Un drow reconnaît ce langage des signes qui, collectivement, dit en elfique *oloth elgg ssussun*, « les ténèbres assassinent la lumière ». Si une créature reproduit ces signes de la main dans le bon ordre, la porte secrète du mur sud s'ouvre. On peut lancer *déblocage* ou une magie similaire pour ouvrir la porte.

Xarann A'Daragon. Xarann, espion de la maison Freth, se fait passer pour un assassin de la maison Auvryndar. Il est venu là prier Vhaeraun avant d'accomplir deux missions : sauver Tazirahc Oussar (zone 19) et assassiner Vlonwelv Auvryndar.

Il se montre tout d'abord amical envers les personnages. S'ils l'aident à tuer les gardes de la zone 18b et à sauver Tazirahc en 19, il leur montrera le chemin de la onzième strate. S'ils acceptent de l'aider à tuer Vlonwelv, il leur montrera où elle conserve son trésor (zone 27b) et les mènera là-bas via des tunnels secrets (zone 24b). Une fois ses missions accomplies, Xarann tente de tuer les aventuriers, attendant qu'ils soient le plus affaiblis possible pour les trahir. Sornnozz (zone 13) et Tazirahc sont fidèles envers Xarann et lui obéissent.

Xarann est un **assassin** drow avec les modifications suivantes :

- Il est d'alignement neutre mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : il parle elfique et commun des profondeurs. Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Il bénéficie de la vision dans le noir à 36 mètres. De façon innée, il lance *lumières dansantes* à volonté et *ténèbres*, *lueurs féeriques* et *lévitation* (sur lui uniquement) une fois par jour chacun. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Il est désavantagé lors de ses jets d'attaque et ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.

Trésor. Xarann porte un *piwafwi*, une *cape elfique* de facture drow. Il perd sa magie s'il est exposé à la lumière du soleil pendant une heure sans interruption. Une broche en obsidienne gravée de l'insigne de la maison Auvryndar est piquée sur cette cape. Xarann en possède une autre, elle est gravée du symbole de la maison Freth, glissée dans sa ceinture. Chacune vaut 25 po.

17e. Le temple d'Eilistraee

Ce temple d'Eilistraee, la déesse drow de la beauté, de la danse et de la chasse, renferme les éléments suivants :

Musique. Un hymne résonne par magie dans tout le temple.
Porte secrète. Dans le mur sud, une porte secrète s'ouvre uniquement quand on prononce le nom de l'hymne à haute voix.
Autel. Une sculpture en forme de harpe est posée sur un magnifique autel de pierre taillée. Une drow est sculptée dans la harpe, comme si elle sautait dans les airs, insouciante, la tête et les bras rejetés en arrière.

En examinant l'autel de plus près, on remarque des runes elfiques sur la harpe. Un personnage qui comprend l'elfique les traduit ainsi : « l'hymne est la clef ».

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 20 reconnaît la chanson comme étant « Bwaelan Dro » ou « Vivre que c'est bon », un chant de fête elfique. Les elfes et demi-elfes sont avantagés sur ce test. Si quelqu'un prononce le nom du chant à haute voix dans le temple, en commun ou en elfique, la porte secrète sud s'ouvre à la volée. On peut aussi l'ouvrir avec *déblocage* ou une magie similaire.

18. Le premier sang

Si les aventuriers se sont alliés à Xarann A'Daragon (voir zone 17d), il les précède et distrait les drows de la zone 18b, leur donnant l'avantage de la surprise.

18a. Les voix

Les personnages qui entrent ici entendent des cris et des acclamations en provenance de la zone 18b, à l'est. Si Vlonwelv est encore en vie, les personnages entendent sa voix désincarnée quand ils entrent dans cette pièce pour la première fois (voir « La chaire de Vlonwelv », page 138).

Le fond de chaque alcôve du mur nord cache une porte dérobée. Elles s'ouvrent facilement depuis ce côté et révèlent les zones 17a à 17e, derrière.

18b. Fight Club

Drows. Au centre de la salle, une **guerrière d'élite drow**nommée Drinrith Auvryndar (la nièce de Vlonwelv) entraîne quatorze **drows** plus faibles, de sexe masculin, au combat rapproché. Ils n'ont tous plus que 6 points de vie.
Fresques et araignées. Le mur oriental s'orne d'une fresque représentant une ville drow de l'Underdark. Quatre **araignées géantes**, les gardes du corps de Drinrith, se trouvent sur ce mur.
Décombres. Des débris de meuble s'empilent dans l'angle sud-est tandis que des décombres ensevelissent la grande cheminée du mur nord.

Treize des hommes se tiennent en cercle autour de Drinrith et du quatorzième qui se battent en duel. Dès que Drinrith fait tomber le drow à terre ou l'entaille, elle le remplace par un nouvel adversaire ou ordonne à deux hommes de se battre entre eux tandis qu'elle leur lance des critiques acerbes.

Si les aventuriers laissent Xarann A'Daragon distraire les occupants de la salle, il défie Drinrith en combat singulier. Elle relève le défi, ses hommes lançant encouragements et railleries pendant le duel, offrant l'avantage aux personnages lors des tests de Dextérité (Discrétion) pour prendre les drows et les araignées par surprise tant que le combat fait rage.

Trésor. Drinrith porte un scarabée d'obsidienne gravé du symbole de la maison Auvryndar (25 po) et un heaume en métal noir damasquiné de platine façonné en forme d'araignée avec des cornalines en guise d'yeux (750 po).

19. La salle d'interrogatoire

Les personnages qui écoutent à la porte entendent des hurlements torturés provenant de l'intérieur. Cette pièce de 6 mètres de plafond servait autrefois de cuisine, mais elle a été vidée.

Interrogatoire. Un **mage drow** nommé Kereth Ichorzza et un **quasit** invoqué soumettant un **drow** du nom de Tazirahc Oussar à la question. Il est attaché sur une chaise en fer par de la soie d'araignée.
Observateurs. Gelgos Argonrae et Jevan Kron'tayne, deux **guerriers d'élite drows**, observent l'interrogatoire.

Quand il ne remplit pas son rôle de consort auprès de Drinrith Auvryndar (voir zone 18b), Kereth est chargé d'interroger les drows soupçonnés d'être des espions de la maison Freth. Le quasit a déjà utilisé l'option d'action frayeur sur Tazirahc et Kereth se prépare à frapper le prisonnier avec un *rayon de givre*, dans l'espoir qu'il divulgue l'identité d'autres espions infiltrés issus de la maison Freth.

Les drows attaquent toute personne interférant avec leur interrogatoire. Une fois débarrassés de Kereth et ses sbires, les aventuriers peuvent trancher les liens de Tazirahc et le libérer, s'ils le désirent. Si Xarann A'Daragon (zone 17d) accompagne le groupe, il interroge Tazirahc pour s'assurer qu'il n'a pas divulgué d'information compromettante. Si les personnages n'ont pas encore rencontré Xarann, Tazirahc compte bien le retrouver dès qu'il est libéré. Tazirahc récompense ses sauveurs en partageant un secret d'Undermoutain avec eux. Tirez une carte des secrets (voir l'annexe C) pour découvrir ce qu'il sait.

Le trésor

Kereth, Gelgos et Jevan portent tous un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po). Kereth possède aussi une baguette en bois de zurkh (son focaliseur arcanique) et un grimoire à la reliure de cuir contenant tous les sorts qu'il a préparés.

20. Les quartiers des serviteurs

Cette grande pièce hébergeait autrefois les serviteurs, mais ne renferme plus que les débris enveloppés de toiles d'araignée de quelques lits et commodes. La cheminée du mur oriental est obstruée par les décombres.

Le trésor

Si les aventuriers fouillent les décombres de la cheminée, ils découvrent un étui à parchemins en bois à moitié calciné contenant un *parchemin magique* : *immobiliser un humanoïde.*

21. Le couvoir des araignées géantes

Toiles d'araignées. D'épaisses toiles bouchent les angles, tapissent le plafond et recouvrent les restes pourrissants de vieux meubles.
Araignées et œufs. Quatre **araignées géantes** gardent une énorme grappe d'une vingtaine de leurs œufs pondus dans l'angle nord-est. La moitié sont des sacs vides que les araignées déjà écloses ont laissés derrière elles (si personne ne les dérange, les œufs restants éclosent dans les jours qui viennent).

22. Le territoire des troglodytes

Les drows évitent ces zones à l'odeur ignoble.

22a. Le conduit

Ce conduit de pierre de 18 mètres de haut pour 6 de large se niche entre deux portes secrètes, dont l'une se tire vers l'intérieur pour révéler un antre de troglodytes puant (zone 22b). L'autre porte donne sur un couloir. Un personnage qui tombe dans le piège d'Halaster de la zone 16 atterrit ici.

22b. La tanière des troglodytes

Les troglodytes utilisent cette pièce nauséabonde comme antre. Quand les aventuriers arrivent ici pour la première fois, il n'y a personne.

Déchets. Le sol est jonché d'os rongés, de meubles brisés et d'autres débris.
Trône de Gorzil. Un trône fait de détritus s'adosse au mur occidental. Il est entouré de trésors.

Trésor. Le butin de Gorzil se compose de 500 pc, 350 pa, 60 po, une trousse de soins, quatre torches, un carquois pourri contenant 7 flèches en argent et une *potion de soins* dans une fiole de cristal au bouchon en forme d'araignée.

23. La musique lointaine

Ce couloir de 9 mètres de large au plafond voûté haut de 10,50 mètres est gravé d'araignées et de toiles. On entend un groupe de musiciens jouer dans une vaste pièce à l'ouest (voir la zone 25). L'extrémité orientale du couloir s'est effondrée et la porte secrète du mur nord s'est ouverte, révélant un couloir menant aux zones 21 et 18b.

24. Les zones effondrées

Une secousse sismique a provoqué un effondrement dans cette partie du donjon, détruisant deux pièces (24a et 24c) et créant un petit labyrinthe de tunnels (zone 24b).

24a. Le poste de garde

Une immonde puanteur s'échappe par la porte à double battant entrouverte. Cette pièce partiellement effondrée est vide si l'on omet les piles de gravats et six **troglodytes** armés d'épées longues et vêtus de cuirasses (voir « Le gang de Gorzil », page 136). Les troglodytes attaquent tout ce qui n'est pas un drow ou un troglodyte. Si le groupe d'aventuriers comprend un ou plusieurs drows, PJ ou PNJ, les troglodytes s'inclinent et attendent de nouveaux ordres, obéissant à toute directive émanant d'un drow tant qu'elle n'est pas complètement suicidaire.

24b. Tunnels.

Ces tunnels naturels serpentent au travers de salles et de couloirs effondrés. Les murs sont en pierre saillante et le sol est humide et limoneux.

24c. La morgue

Une immonde puanteur s'échappe par la porte à double battant entrouverte. Les cadavres de huit drows et treize troglodytes s'empilent près du tunnel, au fond de la salle. Ils ont été dépouillés et sont à divers stades de décomposition. Sept **goules** drows se délectent de ces restes. Vlonwelv les a spécialement créées pour se débarrasser des morts. Elles se retirent dans les tunnels si un ou plusieurs drows entrent ici. S'il n'y a pas de drow parmi les arrivants, elles attaquent.


Scarabée d'obsidienne de la maison Freth

Scarabée d'obsidienne de la maison Auvryndar

25. Le hall des Auvryndar

Cette pièce était autrefois un marché où les drows parquaient et vendaient des esclaves. C'est à présent la principale place forte militaire des Auvryndar à Undermountain. Si Vlonwelv Auvryndar est là, elle est assise sur le trône de l'alcôve méridionale (zone 25b) et écoute les rapports fastidieux des batailles livrées contre la maison Freth.

25a. Le hall de la Seldarine noire

Toute personne qui tente de se glisser ici sans se faire remarquer doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 13. Elle est désavantagée à cause du grand nombre de gardes.

Fontaine. La pièce maîtresse de cette immense salle de 24 mètres de haut est une gigantesque fontaine de 18 mètres de diamètre ornée de huit statues représentant la Seldarine noire, le panthéon drow. Des dalles fendues s'étendent depuis la fontaine pour former au sol une mosaïque semblable à une toile d'araignée.

Gardes. Quinze gardes **drows** sont répartis dans la pièce et défendent les lieux jusqu'à leur mort.

Lézards géants. Deux **lézards géants** harnachés (avec une selle, des rênes et des étriers) sont parqués dans l'angle sud-est. Les éclaireurs drows de la zone 25b utilisent ces reptiles dociles comme montures. Ils sont dotés du trait patte d'araignée (voir « Variante : traits des lézards géants, dans l'annexe A du *Monster Manual*).

Enclos aux esclaves. Dans l'angle nord-ouest, un enclos de pierre renferme des esclaves. Il s'en échappe de la musique.

La fontaine est alimentée par une source naturelle et fournit aux drows un stock d'eau potable virtuellement inépuisable. Les statues se dressent sur des plinthes de pierre, au-dessus de l'eau, tournées vers l'extérieur. En commençant par la statue la plus au nord et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a Eilistraee (déesse de la beauté, de la danse et de la chasse), Malyk (dieu de la magie sauvage), Kiaransalee (dieu de la non-mort), Ghaunadaur (dieu des vases, des limons et de tout ce qui vit sous terre), Zinzerena (déesse des assassins), Vhaeraun (dieu des voleurs), Lolth (Reine-démon des araignées et mère de la Seldarine noire) sous sa forme de drow et Selvetarm (dieu de la guerre et des guerriers).

L'enclos aux esclaves de 12 mètres de côté est doté d'un mur de pierre lisse de 6 mètres de haut. En guise de toit, il est recouvert de toiles d'araignée collantes de 12,5 centimètres d'épaisseur. Les toiles offrent une barrière efficace : toute créature qui pénètre en leur sein ou y commence son tour est entravée. Une créature entravée peut utiliser son action pour se libérer des toiles. Elle y parvient si elle réussit un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 12. Chaque section carrée de toile de 3 mètres de côté a une CA de 10, 10 points de vie, une vulnérabilité au feu et est immunisée aux dégâts contondants, perforants et psychiques.

Dans le mur oriental, une robuste herse de fer est fermée par un sort de *verrou magique* que seul un drow peut ignorer. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 pour ouvrir la herse de force.

L'enclos des esclaves est paillé. Il abrite un quintet halfelin que les drows ont enlevés dans les faubourgs de Daggerford. Le groupe de musiciens s'appelle Chanter en chœur et il est plutôt doué. Vlonwelv veille à ce que les halfelins soient nourris et bien traités, en échange de quoi ils emplissent son domaine de musique. Voici les membres et leurs instruments : Peeta Brillelune (tambour), Kevin Rivejoie (violon), Philomène Rivejoie (viole), Olivia

Hauteruée (cor), et Shardon Taillis (flûte). Ce sont des **roturiers** halfelins cœur vaillant, avec les modifications suivantes :

- Les Chanter en chœur sont loyaux bons.
- Chacun a 14 en Charisme et la compétence suivante : Représentation +4.
- Ils possèdent les traits raciaux suivants : ils parlent, lisent et écrivent le commun et le halfelin. Ils sont de Petite taille et ont une vitesse au sol de 7,50 mètres. Ils sont avantagés lors des jets de sauvegarde contre le poison et l'état terrorisé et sont résistants aux dégâts de poison. Ils peuvent traverser l'emplacement d'une créature plus grande qu'eux.

Bien que les musiciens se montrent reconnaissants envers leurs geôliers drows pour le bon traitement qu'ils leur réservent, ils se sont affaiblis à force de manger seulement des champignons et voudraient retourner à la surface. Ils n'ont guère d'espoir de rejoindre Waterdeep par leurs propres moyens et apprécieraient une escorte. Les aventuriers accomplissent une quête s'ils les ramènent tous les cinq vivants au Portail Béant. Durnan est ravi que les halfelins jouent pour ses clients et récompense les personnages par quelques tournées gratuites. Si les personnages comptent retourner à Undermountain, le tavernier fait jouer quelques relations pour leur procurer une *potion de soins supérieurs* chacun.

25b. Le trône-araignée

Trône. Cette grande alcôve contient un trône en forme d'araignée. Un orbe de cristal rouge est fixé au bout d'un des accoudoirs.

Miroir. Un grand miroir rectangulaire à l'encadrement de pierre ornementé occupe le mur oriental. Il s'agit de l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails », page 12).

Si Vlonwelv est ici, elle est assise sur le trône, flanquée de sa championne, la drow Zress (voir « Zress Orlezziir », page 136) et d'une conseillère **yochlol** qui a revêtu l'apparence d'une drow vêtue d'une robe à capuche en soie d'araignée. Deux éclaireurs sont agenouillés devant la **prêtresse drow de Lolth** . Ces **drows** nommés Llossul et Yuinfein viennent juste de rentrer d'une mission de reconnaissance dans la onzième strate. Si Vlonwelv n'est pas là, ils attendent son retour.

Le trône est un objet de Grande taille avec une CA de 18, 80 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. *Détection de la magie* révèle une aura de magie d'abjuration autour du trône et une aura de magie d'évocation indépendante autour de l'orbe de cristal rouge de l'accoudoir.

Toute créature autre qu'un elfe qui s'assoie sur le trône ou y commence son tour doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle subit 22 (4d10) dégâts de poison sur un échec, sinon la moitié. Une créature qui touche l'orbe alors qu'elle est assise sur le trône peut utiliser une action bonus pour faire retentir sa voix dans tout le Défi de Muiral. L'orbe perd sa magie si on le retire du trône ou si ce dernier est détruit.

Portail-miroir menant à la strate 8. Le cadre du miroir se compose d'un assemblage de centaines de minuscules engrenages imbriqués. Voici les règles de ce portail :

- Une créature qui inspecte le cadre et réussit un test de Perception (Sagesse) DD 15 remarque qu'un des engrenages ressort un peu. Si l'on appuie dessus, il se replace correctement : tous les engrenages se mettent alors à tourner et le portail s'ouvre pendant 1 minute. Quand le portail se ferme, un autre engrenage (au hasard) se déchausse légèrement, figeant tout le mécanisme.
- Les personnages doivent être de niveau 10 ou plus pour franchir le portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 17c de la huitième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

25c. L'entrée

Escalier. Un escalier taillé dans une rampe de pierre descend sur 12 mètres jusqu'au sol d'une vaste caverne naturelle (zone 30).

Gardes. Deux **mages drows** masculins, Gorthax Auvryndar (le neveu de Vlonwelv) et Syrrak Argonrae, montent la garde au sommet des marches, face à l'ouest. Derrière eux, au milieu du couloir, une araignée en cristal transparent se dresse à 4,50 mètres de haut (utilisez le profil d'un **golem de pierre**).

Les mages ne s'attendent pas à se faire attaquer de l'est. Si un combat éclate en 25a ou 25b, Syrrak va voir tandis que Gorthax et l'araignée de cristal restent ici. Toute bataille livrée ici attire des renforts venus de la zone 30a.

L'araignée golem comprend l'elfique, mais ne peut pas parler. Elle obéit aux ordres de Gorthax.

26. Le temple de la reine araignée

Après des années passées à l'abandon, ce temple est dans un triste état, mais les travaux de restauration ont commencé.

Le rideau de toiles

Un rideau de toiles d'araignée sépare le narthex au plafond voûté de 15 mètres, au nord, du temple au sud. Il bloque le champ de vision et intercepte tous les projectiles qui tentent de le traverser. S'il est enflammé, il brûle rapidement.

La nef du temple

Si Vlonwelv est ici, elle se tient au milieu de la nef dont elle supervise la reconstruction. La **prêtresse drow de Lolth** est accompagnée de son garde du corps, Zress (voir « Zress Orlezziir », page 136) et de sa conseillère **yochlol** qui a pris la forme d'une araignée géante.

Que Vlonwelv et sa suite soient là ou non, le temple possède les caractéristiques suivantes :

Décorations. Six colonnes de pierre fendues gravées de démons entremêlés s'étendent jusqu'au plafond haut de 15 mètres, soutenu par d'épaisses arches. Les murs fissurés sont ornés de sculptures abîmées représentant des démons et d'énormes araignées.

Toile d'araignée. Une toile d'araignée géante forme un faux plafond à 12 mètres du sol. Sept **araignées géantes** se déplacent sur et sous cette robuste toile, dans toute l'étendue de la salle. Sept maçons **drows** de sexe masculin sont suspendus sous les araignées à diverses hauteurs grâce à des fils de soie. Les drows et les araignées travaillent en équipe.

Statue. Au milieu du mur occidental, une alcôve renferme une statue en fer corrodé de 6 mètres, représentant Lolth sous sa forme de drow vêtue d'innombrables araignées.

Au lieu d'utiliser des échafaudages, les ouvriers se servent de soies d'araignée et se balancent pour atteindre les endroits difficiles d'accès. Les araignées géantes manipulent les toiles de manière à emmener les ouvriers là où ils le désirent. En plus des sorts qu'ils lancent de façon innée, les ouvriers drows ont reçu la bénédiction de Lolth, qui leur permet de lancer le tour de magie *réparation* à volonté. Ils en profitent pour réparer les fissures et la maçonnerie abîmée. S'ils remarquent des intrus, ils cessent le travail et attaquent avec leurs arbalètes de poing. Chaque ouvrier est suspendu à 2d4 × 1,50 mètres du sol.

27. Les appartements de Vlonwelv

Nul n'a le droit d'entrer ici sans la permission de Vlonwelv Auvryndar, sous peine de mort.

27a. Le boudoir et la salle du conseil

Cette zone se compose de deux pièces reliées par un court couloir au plafond haut de 3 mètres. Vlonwelv se réunit avec ses capitaines dans la salle du conseil, à l'ouest, et reçoit ses invités dans le boudoir à l'est.

Si la **prêtresse drow de Lolth** est ici, elle se détend dans son boudoir où sa **yochlol**, sous sa forme naturelle, lui prodigue ses conseils. Zress (voir « Zress Orlezziir », page 136), la championne de Vlonwelv, se tient près de cette dernière.

Salle du conseil. La salle occidentale renferme une grande table en pierre sculptée en forme d'araignée. Il n'y a pas de chaise, car Vlonwelv attend de ses capitaines qu'ils restent debout le temps de leur briefing.

Petit salon. La salle orientale sent l'encens. Elle abrite deux domestiques **drows**, Sharaun et Tarzyr. Ils sont armés, mais ne portent pas d'armure. Ces jeunes hommes restent en admiration devant Vlonwelv quand elle est présente.

Le boudoir contient des chaises bien rembourrées, des divans avec des coussins, des braseros de bronze ou brûle de l'encens, une vitrine avec des vins elfiques et des verres en cristal et des sculptures de démon en cristal.

27b. La chambre de Vlonwelv

Mosaïque. Sur le mur nord, une fresque en bronze terni représente le visage de Lolth, d'où s'étend un lacis de fils d'argent rappelant une toile d'araignée.
Mobilier. La pièce abrite un lit en forme d'araignée en bois de zurkh, une armoire assortie contenant des habits et un vieux bénitier de pierre rempli d'eau potable.

27c. L'antre des araignées géantes

Cette pièce au plafond de 3 mètres de haut est remplie de toiles et abrite trois **araignées géantes** qui attaquent toute personne qui entre ici et n'est pas un drow.

28. L'hôpital et l'armurerie

Les drows au service de la maison Auvryndar viennent ici pour s'équiper avant une bataille et panser leurs plaies après.

28a. L'hôpital

Deux douzaines de lits de camp en bois disposés en rangées occupent cette pièce. Six d'entre eux accueillent actuellement des **drows** blessés (trois hommes et trois femmes), chacun à 1d12 points de vie. Ils portent encore leurs armures et gardent leurs armes à portée de main.



Trois jeunes prêtresses de Lolth nommées Nyleene Auvryndar (la petite-nièce de Vlonwelv), Ereldra Abbath et Llezorna Do'ett s'occupent d'eux. Ce sont des **ecclésiastiques drows** avec les modifications suivantes :

- Elles sont neutres mauvaises.
- Chacune a deux emplacements de sort de niveau 1 et aucun de niveau supérieur.
- Elles possèdent ces traits raciaux : elles parlent elfique et commun des profondeurs. Elles sont avantagées lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de les endormir par magie. Elles disposent de la vision dans le noir à 36 mètres. De façon innée, elles lancent *lumières dansantes* à volonté et *ténèbres* et *lueurs féeriques* une fois par jour chacun. Leur caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Elles sont désavantagées lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elles sont exposées à la lumière du soleil.

28b. L'armurerie

Caisses. Soixante épées courtes, une centaine d'arbalètes de poing et un millier de carreaux pour ces arbalètes sont stockés dans des caisses empilées au centre de la salle.
Entrée du tunnel. Une déchirure dans le mur septentrional forme l'entrée d'un réseau de tunnels (voir la zone 24b).

29. L'appartement abandonné

Ces pièces ont presque été scellées quand divers tunnels et salles du donjon se sont effondrés. Seul un étroit tunnel permet d'y accéder. Les drows ont décidé de ne pas les explorer plus avant après s'être heurtés à l'âme-en-peine de la zone 29b.

29a. La galerie

Des débris de statues jonchent cette galerie envahie par la poussière. Il faut examiner les fragments de pierre et réussir un test de Sagesse (Perspicacité) pour déduire que les statues représentaient autrefois des drows.

29b. Pas âme qui vive

Il fait extrêmement froid dans cette salle qui contient les éléments suivants :

Morts-vivants. Une **âme-en-peine** et trois **spectres** hantent cette salle. Ils attaquent toutes les créatures vivantes qui y pénètrent.

Cadavres. Trois drows aux cadavres flétris gisent sur le sol poussiéreux, parmi les décombres des meubles.

Cheminée. Une imposante cheminée domine le mur oriental (son conduit de 1,50 mètre de large monte à la verticale sur 9 mètres avant de se terminer abruptement, le reste s'étant effondré il y a bien longtemps).

Portrait d'Halaster. Un tableau de 2,15 mètres de haut pour 1,50 de large est suspendu de biais au-dessus de la cheminée. Il représente une masse de cheveux gris : l'arrière du crâne d'Halaster (voir La peinture piégée, plus loin).

L'âme-en-peine est tout ce qu'il reste d'un aventurier maléfique qu'Halaster a désintégré ici il y a bien longtemps. Elle parle le commun et le commun des profondeurs, mais n'a pas grand-chose à dire aux vivants.

Elle a tué les trois drows (deux hommes et une femme) et transformé leurs esprits en spectres. Chaque cadavre d'elfe noir porte une chemise de mailles, tient une épée courte et possède une arbalète de poing avec 1d20 carreaux.

La peinture piégée *Détection de la magie* dévoile une aura de magie de nécromancie autour de la peinture. Si quelqu'un redresse la peinture ou interagit avec, l'image d'Halaster se retourne par magie, révélant un crâne flétri au rictus si terrifiant que toute créature qui l'aperçoit doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Celles qui échouent tombent à 0 point de vie, mourantes. Une fois qu'Halaster a révélé son horrible visage squelettique, il se tourne à nouveau, ne laissant plus voir que ses cheveux. Une fois cet effet déclenché, le tableau perd sa magie et devient inoffensif.

29c. Le tunnel effondré

Ce tunnel rejoignait autrefois la zone 23, avant qu'un séisme ne provoque un effondrement. Un personnage qui fouille les décombres au bout du tunnel découvre le squelette presque enseveli d'une naine. Il possède des gants luisants et un marteau de guerre rouillé.

Trésor. La naine était une aventurière tuée par l'effondrement du plafond il y a plus de cent ans. Ses gantelets n'ont pas la moindre éraflure et ne montrent pas une trace de rouille. *Identification* et les magies similaires révèlent qu'il s'agit de *gantelets de puissance d'ogre*.

30. La caverne naturelle

La maison Auvryndar a stationné d'importantes forces ici, au cas où la maison Freth lancerait une attaque depuis la onzième strate. Cette caverne fournit une grande partie de la nourriture qui alimente les troupes des Auvryndar, ce qui en fait un élément indispensable à la survie de la maison à Undermountain.

La caverne principale (zone 30a) est reliée par un escalier secret à une corniche placée à 12 mètres de haut au nord (zone 30b).

30a. La caverne principale

Toit. Le toit de la caverne s'élève à 24 mètres de haut. Il est festonné de stalactites humides.

Monstres. Quatre **guerriers d'élite drows** (deux femmes nommées Mizreen Abbath et Shynzal Tlin'orzza et deux hommes du nom de K'yorl Tanor'thal et Rross Hylarnhommes) montés sur des **lézards géants**, cinq araignées géantes volantes (voir plus loin) et huit **troglodytes** séparés en deux groupes de quatre patrouillent dans cette caverne.

Rivière. De l'eau arrive du sud et alimente une rivière au cours rapide qui serpente depuis le nord-ouest sur plusieurs centaines de mètres avant de plonger en Underdark. La rivière fait 1,50 mètre de profondeur et atteint les 3 mètres de profondeur au sortir de la caverne. Des champignons et des mousses poussent sur les berges.

Champignons. Le sol souple et tourbeux nourrit une forêt de champignons, dont des zurkhs ligneux de 12 mètres de haut (ainsi que quelques souches).

Les drows traitent leurs montures comme de précieux animaux de compagnie. Ces reptiles dociles sont équipés de selles avec des étriers, de rênes et des sacoches de selle et possèdent le trait pattes d'araignée (voir l'encadré « Variante : traits des lézards géants » dans l'annexe A du *Monster Manual*).

Les arachnides volants sont des **araignées géantes** dotées d'ailes et d'une vitesse de vol de 12 mètres. Elles bourdonnent dans la caverne et tissent des nids de toiles dans le chapeau des zurkhs ligneux.

Les drows coupent les zurkhs quand ils ont besoin de fabriquer des meubles ou des radeaux tandis que les jardins de pieds-de-fût et trillimac fournissent nourriture, eau et parchemin (voir « Les champignons », page 59 pour en savoir plus sur le pied-de-fût, le trillimac et le zurkh ligneux).

Les troglodytes puants obéissent à Gorzil, en 30b. Ils portent des cuirasses et manient des épées longues (voir « Le gang de Gorzil », page 136).

30b. La haute corniche

Cette corniche s'élève à 12 mètres au-dessus du sol de la zone 30a. Un escalier taillé dans le mur nord monte jusqu'en 11f.

Une **mage drow** du nom de Nhilisstra Argonrae est stationnée sur la corniche. Elle dirige une force de sept **drows** (deux femmes appelées Vliss et Yereth et cinq hommes nommés Chabbris, Dulorrn, Fral, Helxryn et Tra'zorrl) et six **troglodytes** dont leur chef, Gorzil (qui a 20 points de vie). Gorzil déteste Nhilisstra et tente de la tuer s'il pense qu'il peut s'en sortir après ce forfait. Les troglodytes portent des cuirasses et manient des épées longues (voir « Le gang de Gorzil », page 136).

Nhilisstra est chargée de défendre la corniche contre les incursions de Muiral, mais elle aide aussi à défendre la caverne principale en cas d'attaque. Si cela se produit, elle envoie les troglodytes rejoindre la mêlée et attaque à distance avec ses drows.

Les conséquences

Si Muiral survit et que les forces de la maison Auvryndar sont mises en déroute, il anime les cadavres de tous les drows et troglodytes qu'il trouve avant de disperser ces nouveaux zombis et goules dans toute la strate.

Tant que Vlonwelv est en vie, la maison Auvryndar continue de s'implanter à Undermountain. En revanche, si elle se fait tuer, sa maison plonge dans le chaos et celles qui l'avaient rejointe lui retirent leur soutien et se rallient à la maison Freth. Une fois les Freth en possession de la onzième strate, ils commencent une lente invasion du Défi de Muiral, opposant de nouveau l'homme-scorpion et les aventuriers de passage aux elfes noirs.



Strate 11 : Le dédale des Troglodytes



Le dédale des Troglodytes est conçu pour quatre personnages de niveau 11 Ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 12. Ces cavernes puantes et ces tunnels grossiers sont depuis longtemps le territoire des clans de troglodytes. La présence des drows aux strates supérieure et inférieure a transformé ce dédale en champ de bataille — et ouvert la voie à d'improbables alliances.

Qui réside là ?

Des troglodytes habitent cette strate d'Undermountain. Leur territoire est contesté par les drows déterminés à les asservir, les trolls pervertis par la magie d'Halaster avides de chair troglodyte, et un béhir doté d'améliorations magiques bien décidé à semer la terreur chez tous les autres habitants de cette strate.

Les troglodytes

Les troglodytes de la zone 2 de cette strate ont été capturés par des drows, et ils tentent de convaincre les aventuriers de les aider à s'échapper. Pendant ce temps, le plus puissant des clans de troglodytes, qui est parvenu à garder sa liberté, lutte contre les incursions des drows dans la zone 7. Les troglodytes pourraient révéler des sites et trésors secrets aux aventuriers qui éliminent leurs ennemis abhorrés.

Les drows

Les drows de la maison Auvryndar de la dixième strate et ceux de la maison Freth de la douzième strate se disputent le contrôle de celle-ci, tout en réduisant les troglodytes en esclavage et en faisant leur possible pour se débarrasser du béhir.

Les trolls mutants

La caverne couverte de runes luminescentes de la zone 11 a provoqué des mutations chez les trolls du dédale. La magie de cette caverne a fait apparaître chez eux des difformités grotesques et des traits magiques. Ces créatures dévorent tous les trolls, les drows et les aventuriers qui croisent leur chemin. Ils sont suffisamment malins pour éviter le béhir.

Le béhir

Cette monstruosité serpentine se nourrit des troglodytes et des trolls, freinant ainsi la croissance de ces populations. Halaster a peint des sceaux arcaniques sur les écailles du béhir, que ce dernier peut activer afin de générer de puissants effets magiques.

Le béhir rôde dans toute la strate, mais les personnages le croisent pour la première fois dans la zone 17. Auparavant, ils peuvent deviner sa présence par des visions fugaces de ses écailles bleues au détour d'un tunnel. Ils peuvent également remarquer d'immenses empreintes de pattes griffues au plafond de plusieurs cavernes, et un bruit de tonnerre et d'éclairs retentit parfois dans le lointain.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 11.

1. Le poste de garde des Auvryndar

Plafond. Le plafond concave de cette caverne s'élève à une hauteur de 6 mètres.

Sentinelles. Une **guerrière d'élite drow** du nom de Ventrid Xil'talan est à la tête d'un contingent de six **drows** (deux femmes et quatre hommes).

Fidèles à la maison Auvryndar, les drows ont pour mission de garder le tunnel qui remonte vers la dixième strate. Ils prennent en embuscade et tuent tous ceux, à l'exception des drows, qui empruntent ce passage.

Le trésor

Ventrid porte un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po) et un anneau en cristal en forme d'araignée serti d'une perle noire (750 po).

2. Les prisonniers troglodytes

Les os brisés et les crânes des petites créatures que les troglodytes ont chassées jonchent les tunnels qui conduisent à cette zone, marquant les frontières du territoire qui appartenait autrefois à leurs clans. Les envahisseurs drows originaires des dixième et douzième strates ont asservi les troglodytes qui vivaient ici et se sont à plusieurs reprises arraché la maîtrise de cette zone. Ce sont actuellement les drows de la maison Auvryndar qui la contrôlent.

2a. Les troglodytes enchaînés

L'air de cette caverne est chargé de la puanteur de vingt-deux **troglodytes** adultes. Ils portent des fers aux chevilles et sont enchaînés ensemble, en attendant d'être déportés au Défi de Muiral (strate 10).

La vitesse d'un troglodyte enchaîné est réduite de moitié, et il ne peut pas s'éloigner à plus de 1,50 mètre de l'autre troglodyte auquel il est enchaîné. C'est le mage drow de la zone 2c qui possède les clefs des chaînes. Un personnage peut crocheter les fers d'un prisonnier en réussissant un test de Dextérité (DD 15) pour peu qu'il dispose d'outils de voleur.

Même si on les libère, les troglodytes ne fuiront pas cette zone tant que les drows retiennent leurs petits (voir la zone 2c). S'ils se montrent d'abord craintifs, les troglodytes engagent rapidement la conversation avec les personnages afin de les retourner contre les drows. Ils promettent aux personnages un trésor s'ils les libèrent eux et leurs jeunes. Les personnages qui ne parlent pas le troglodyte et n'ont pas accès au sort *langues* ou à quelque autre effet magique similaire peuvent s'en remettre à des gestes, des dessins ou à d'autres moyens semblables pour communiquer de manière rudimentaire avec les troglodytes. Pour transmettre un message de cette façon, il faut réussir un test de Charisme (Représentation) DD 15.

Si les personnages ne font pas montre de les aider, les troglodytes commencent à s'incliner et à entonner des chants sonores, comme s'ils vénéraient les personnages. Ils essaient en fait d'attirer l'attention des drows de la zone 2c, dans l'espoir que ce spectacle provoquera la colère des drows et les poussera à attaquer les personnages.

Les troglodytes se joignent à tout combat contre les drows, dans les limites imposées par leurs chaînes. S'ils le peuvent, ils concentrent leurs attaques sur Tsabdrar Do'ett (voir zone 2c) dans l'espoir de mettre la main sur la clef de leurs fers. Un troglodyte libéré se jette sur les drows avec une soif de vengeance.

Si les personnages aident les troglodytes à sauver leurs petits des drows, les troglodytes leur montrent la porte secrète qui mène à la zone 2d et leur permettent de prendre le trésor qui s'y trouve. Si les personnages participent involontairement à l'évasion des troglodytes, ces derniers ne leur concèdent leur trésor que sous la menace.

2b. Le portail-voûte menant à la strate 6

Une voûte en pierre est intégrée au mur ouest de cette grotte de 3 mètres de haut, juste à côté de l'entrée du tunnel. Cette voûte est l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails », page 12). La pierre angulaire de cette voûte porte une gravure représentant une main dont la paume est marquée du symbole de la magie. Voici les règles associées :

- On peut ouvrir le portail pendant 1 minute en lançant le tour de magie *main du mage* et en appuyant ses doigts spectraux contre le symbole gravé dans la pierre angulaire du portail.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 40 de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

2c. Dilemme amoral

Monstres. Tout au nord de la grotte, cinq **guerriers d'élite drows** masculins tiennent en respect onze jeunes troglodytes (non combattants de Petite taille) de la pointe de leur épée. Un **mage drow** du nom de Tsabdrar Do'ett se demande ce qu'il doit faire des jeunes troglodytes.

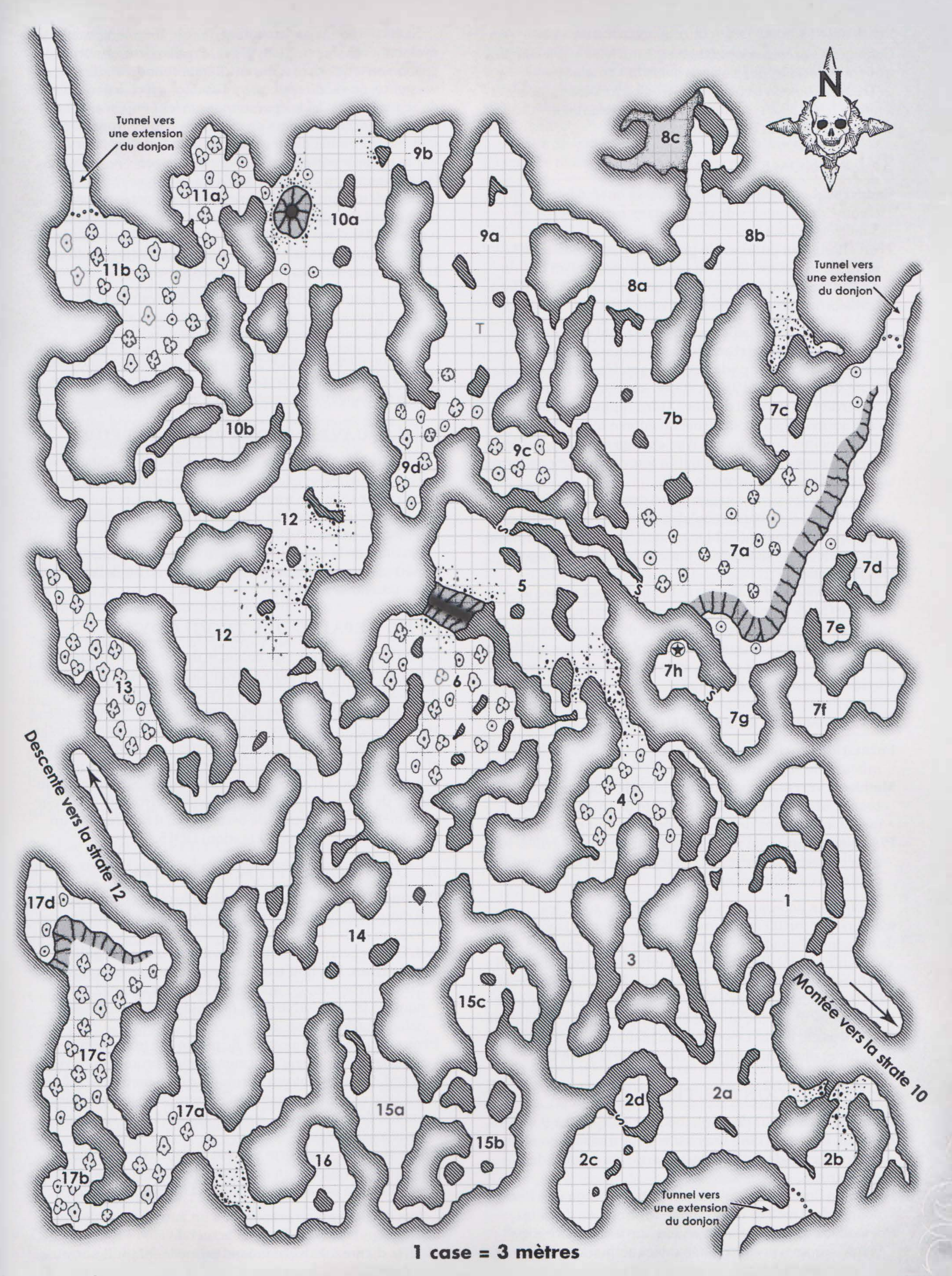
Caisses. Des caisses en bois de zurkh à moitié remplies de chaînes et d'entraves en fer se trouvent à la limite sud de la grotte.

Porte secrète. Une fente dans la paroi rocheuse révèle une porte pivotante couverte de sécrétions huileuses laissées par les troglodytes. Tout ce qui touche cette porte graisseuse revêt la puanteur révoltante des troglodytes pendant 1 heure ou jusqu'à ce que l'objet soit lavé. Cette odeur n'est pas aussi puissante que le trait de puanteur d'un troglodyte et n'impose aucun état particulier à ceux qui en respirent une bouffée.

Le mage drow se demande s'il ne devrait pas tuer les jeunes troglodytes, car ils sont trop petits pour qu'on puisse les enchaîner. Il est tenté de le faire, et seule l'intervention des personnages retient sa main. Tsabdrar porte les clefs qui déverrouillent les fers stockés dans cette salle ainsi que ceux que portent les troglodytes de la zone 2a.

Au moindre grabuge dans la zone 2a, les drows viennent voir ce qui se passe et attaquent les intrus qui donnent l'impression d'aider ou d'influencer les troglodytes. Si ce n'est pas le cas des personnages (ou s'ils parviennent à négocier une issue aux hostilités initiales), les drows sont prêts à marchander avec eux. Ils expliquent qu'un béhir sème le chaos dans cette strate et tue toutes les créatures qu'il rencontre. Si les personnages parviennent à vaincre le béhir (et qu'ils éliminent les drows de la maison Freth qu'ils croisent en chemin), Tsabdrar promet que la maison Auvryndar les laissera conserver le trésor du béhir. Il promet également d'épargner les enfants troglodytes. Un test réussi de Sagesse (Perspicacité) DD 15 confirme que ces deux affirmations sont fausses.

Trésor. Chaque drow porte un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po). Tsabdrar porte également un mince grimoire relié en cuir qui contient les sorts qu'il a préparés.



Carte 11 : Le dédale des Troglodytes

2d. La salle du trésor des troglodytes

Cette grotte présente des étagères naturelles sur lesquelles trônent les crânes des anciens chefs des troglodytes.

Trésor. Toute la richesse des troglodytes est entassée à même le sol : 920 pa, une épée longue en argent, et trois orbes d'améthyste (750 po chacune).

3. Le gnome affamé

Cadavres. Les cadavres de huit drows ont été jetés à terre comme des poupées de chiffon dans cette caverne de 3 mètres de haut.

Troll changé en gnome. Un gnome des profondeurs à la peau grise, glabre et nu est occupé à ronger l'un des cadavres (ce gnome est en réalité un **troll** du nom de Xlorp, transformé par les runes de la zone 11b).

Sous sa forme actuelle, ce troll a le profil d'un **gnome des profondeurs (svirfneblin)** sans armure (CA 12) chaotique mauvais qui ne parle que le géant. Un sort de *dissipation de la magie* (DD 19) lancé avec succès sur le troll rend à ce dernier sa forme d'origine. Xlorp reprend également sa forme normale quand sa forme de gnome tombe à 0 pv. Il a tous ses points de vie quand il se change en troll, mais les dégâts en excès de l'attaque qui l'a forcé à changer de forme sont transférés à sa forme de troll.

Xlorp suit les personnages si ces derniers lui offrent de la nourriture. Il se bat au côté des aventuriers aussi longtemps qu'il est content et bien nourri. Si Xlorp est maltraité d'une quelconque manière, il devient berserk et attaque tout le monde.

Les drows ont été tués par le béhir. Un test réussi de Sagesse (Médecine) DD 10 permet de remarquer que quatre drows sont couverts de traces de brûlure correspondant à des impacts de foudre, trois autres ont étés taillés en pièces par de grandes griffes, et le dernier est mort écrasé (victime des anneaux du béhir).

4. Des membres répugnants

Formations rocheuses. Cette zone est remplie de stalagmites et de stalactites.

Membres verruqueux. Six membres de troll amputés (cinq bras et une jambe) ainsi qu'une tête de troll tranchée gisent au sol dans des flaques de sang noir et visqueux.

Piste sanglante. Une piste laissée par de larges griffes sanglantes serpente entre les stalactites au plafond avant de quitter la caverne au sud-ouest.

Quand les personnages traversent cette zone, les membres se tortillent comme s'ils revenaient à la vie, et ils passent à l'attaque comme expliqué dans l'encadré « Variante : des membres répugnants » à la section « Troll » du *Monster Manual*). Un test réussi de Sagesse (Médecine) DD 10 permet de deviner que ces membres appartiennent à trois trolls distincts, qui ont été taillés en pièce et à moitié dévorés par le béhir. Les traces au plafond appartiennent au béhir et disparaissent à mi-chemin de la zone 14.

5. Trolls contre troglodytes

Plafond. La hauteur de ce plafond varie de 4,50 à 9 mètres.

Bataille. Un troll à cinq bras est engagé dans un combat contre six **troglodytes** dans la partie nord-ouest de cette grotte.

Fosse. La limite sud-ouest de cette grotte longe une fosse béante de 9 mètres de profondeur, sans rien dedans.

Porte secrète. Le mur nord recèle une porte secrète qui pivote sur un axe central. On peut automatiquement voir la porte secrète depuis l'intérieur du tunnel.

Si les personnages attendent de voir comment les choses évoluent entre les troglodytes et le troll, partez du principe qu'un troglodyte meurt à chaque round, tandis que les points de vie du troll restent stables grâce à son trait de régénération. Si les personnages viennent en aide aux troglodytes, ces derniers se montrent peu courageux et quittent le combat dès leur prochain tour de jeu pour fuir par la porte secrète et se replier dans la zone 7a, laissant les personnages s'occuper seuls du troll.

Le troll mutant possède une deuxième paire de bras qui lui sort de la poitrine, ainsi qu'un cinquième bras qui a poussé dans son dos. Il a réussi son jet de sauvegarde contre la puanteur des troglodytes. Il a le même profil qu'un **troll** normal, avec les modifications suivantes :

- Il a 44 points de vie à l'arrivée des personnages.
- Il fait trois attaques de griffes supplémentaires dans le cadre de son action d'attaques multiples.

Tant qu'il est blessé, le troll a un indice de dangerosité de 6 (2 300 PX). S'il récupère tous ses points de vie, son indice de dangerosité passe à 8 (3 900 PX).

6. La caverne des perforateurs

Cette caverne est remplie de stalagmites et de stalactites, parmi lesquelles se cachent vingt-six **perforateurs**. Un perforateur se laisse tomber sur toute créature qui termine son tour de jeu dans la grotte, jusqu'à ce que tous les perforateurs soient tombés.

Au nord de la caverne se trouve une fosse béante de 9 mètres de profondeur, sans rien dedans. Au-delà de cette fosse s'étend la zone 5.

7. Le repaire des troglodytes

C'est dans ces grottes qu'habite le dernier clan troglodyte encore libre. Ses membres vivent dans la peur du béhir, des trolls et des drows. Jusqu'à ce qu'on leur prouve le contraire, les aventuriers représentent pour eux une nouvelle menace. Les personnages qui ne parlent pas le troglodyte et n'ont pas accès au sort *langues* ou à quelque autre effet magique similaire peuvent s'en remettre à des gestes, des dessins ou à d'autres moyens semblables pour communiquer de manière rudimentaire avec les troglodytes. Pour transmettre un message de cette façon, il faut réussir un test de Charisme (Représentation) DD15.

7a. Des troglodytes prêts au combat

Plafond. Des stalactites constellent le plafond, qui fait 9 mètres de haut au nord et monte jusqu'à 15 mètres de haut au sud.

Sol. Cette caverne présente un sol boueux et irrégulier.

Troglodytes. Dix-huit **troglodytes** adultes se sont mis à l'abri derrière un groupe de stalagmites (ajoutez à ce nombre les troglodytes qui ont fui la zone 5 ou se sont échappés de la zone 2).

Promontoire. Une margelle de pierre sur le côté est de la caverne monte jusqu'à former un long promontoire vers le sud. Ce promontoire surplombe de 6 mètres le sol de la caverne et quatre tunnels en partent. Une lueur embrasée émane du tunnel qui mène à la zone 7d (voir cette zone pour les détails).

Porte secrète. Une porte secrète dans le coin sud-ouest de la grotte pivote sur un axe central. On peut automatiquement voir la porte secrète depuis l'intérieur du tunnel.

Les troglodytes se préparent à un autre assaut des drows depuis le nord. Le chef actuel du clan est un troglodyte du nom de Kol'daan qui possède 20 pv. Il porte une épée d'exercice en bois et peut remplacer chacune de

ses attaques de griffes par une attaque à **l'épée qui** inflige 4 (1d4 + 2) dégâts contondants. Que ce soit en combat ou pendant des négociations, Kol'daan a tendance a prendre des poses héroïques avec son épée d'exercice et à lancer des déclarations enflammées en troglodyte.

7B. Le champ de bataille

Le sol de cette caverne humide est jonché des cadavres de vingt et un troglodytes et de neuf drows qui gisent tous dans des mares de sang visqueux à différents stades de décomposition (ce qui laisse deviner que plusieurs batailles ont eu lieu ici). Les troglodytes ont été victimes des armes des drows, tandis que ces derniers ont été taillés en pièces par les crocs et les griffes des troglodytes. Certains des cadavres drows sont à moitié dévorés.

7C. Les troglodytes blessés

Quatre **troglodytes** adultes occupent cette grotte annexe. L'un d'eux possède tous ses points de vie et veille sur les trois autres, qui sont blessés (il leur reste 1d6 pv à chacun). Si les personnages offrent des soins magiques à tous les troglodytes blessés et que la nouvelle se répand, les aventuriers seront avantagés lors de tous les tests de Charisme qu'ils feront par la suite pour influencer les troglodytes de la zone 7.

7D. La ferme à punaises de feu

Une lueur flamboyante émane de cette caverne. Six **punaises de feu géantes** y vivent, sous la surveillance d'un **troglodyte** armé d'une perche de 3 mètres. Depuis qu'ils ont été piégés par les drows, les troglodytes ont entrepris d'élever les punaises pour s'en nourrir.

7E. La formation d'Halaster

Les sédiments que l'eau a déposés pendant des siècles ont fini par créer une formation rocheuse sur la paroi du fond de cette caverne qui ressemble au visage d'Halaster Blackcloak. Les troglodytes ont déposé de petites offrandes autour de la formation, et notamment une demi-douzaine de boules de guano de chauve-souris, une guirlande d'intestins de drow, et une dague incurvée couverte de boue.

Trésor. La dague boueuse est une *dague venimeuse.* Les troglodytes ne sont pas conscients de sa nature magique.

7F. La pouponnière des troglodytes

Quatre **troglodytes** adultes veillent sur vingt-deux jeunes (non combattants de Petite taille) dans cette zone. Deux des adultes montent la garde dans la grotte avant. Les deux autres nourrissent les jeunes troglodytes et jouent avec eux dans la grotte arrière.

7G. La grotte du chef

Cela fait quelque temps déjà que le dernier chef troglodyte a été tué par les drows, laissant Kol'daan aux commandes. Dans la grotte du chef rôdent trois vieux **troglodytes** édentés. Chacun n'a plus que 8 pv et est dépourvu d'attaque de morsure. Ces troglodytes mauvais étaient les conseillers de l'ancien chef. Kol'daan les juge faibles et ne veut rien avoir à faire avec eux. Ils ne se battent que pour se défendre, et chacun a un indice de dangerosité de 1/8 (25 PX).

Porte secrète. Une porte secrète se trouve dans le mur nord-ouest de cette caverne. Les vieux troglodytes ne révéleront pas son emplacement, et ils agoniront d'insultes toute personne qui ose l'ouvrir.

7H. Laogzed le béni

Cette grotte humide abrite une sculpture en boue de 150 mètres de haut et de 2,40 mètres de diamètre représentant une répugnante créature combinant les traits d'un crapaud démoniaque et d'un lézard. Tout personnage dont l'historique s'y prête ou qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 sait que cette sculpture représente le dieu-démon Laogzed, que vénèrent de nombreux troglodytes.

Trésor. Briser la sculpture en boue de Laogzed révèle cinquante malachites (50 po chacune).

8. La ligne de front illusoire

Les drows de la maison Freth ont appris à leurs dépens que les troglodytes de la zone 7 sont trop tenaces et entêtés pour être soumis facilement. Un **mage drow** du nom d'Orl Telenna a reçu pour mission de tenir ces grottes jusqu'à l'arrivée de renforts. En utilisant les ressources à sa disposition, Orl a créé des illusions destinées à décourager les incursions des troglodytes dans cette zone. Pour soutenir cette stratégie, il a préparé *terrain hallucinatoire* à la place de *tentacules noirs d'Évard*, *apparence trompeuse* à la place de *nuage mortel* et *corde enchantée* à la place de *modifier son apparence*.

8A. Le cul-de-sac factice

Orl a lancé le sort *terrain hallucinatoire* sur cette caverne de 6 mètres de haut afin qu'elle paraisse entièrement occupée par une mare d'acide bouillonnant. L'odeur caustique de l'acide paraît réelle à toute créature qui approche de cette zone, mais il n'inflige aucun dégât en cas de contact physique. Il est possible de supprimer l'illusion en réussissant un sort de *dissipation de la magie* (DD 14). Orl relance ce sort quotidiennement.

8B. Le camp factice

Orl a créé un camp factice dans une zone carrée de 9 mètres de côté au milieu de cette caverne pleine de décombres. Neuf magiciens et guerriers drows bien armés semblent tranquillement rassemblés dans ce camp et communiquent entre eux en langage des signes. En réalité, les drows sont neuf **zombis** troglodytes créés par *animation des morts* et déguisés par un sort d'*apparence trompeuse*.

8C. La grotte d'Orl

Eau. De l'eau fraîche ruisselle dans cette caverne par des fissures dans les tunnels en cul-de-sac à l'ouest. Elle alimente un bassin de 1,50 mètre de profondeur qui recouvre l'essentiel du sol de cette grotte.

Campement. Un camp rudimentaire a été installé dans une alcôve au sud-ouest.

On y trouve une couverture, un tonnelet de vin de champignon et une sacoche en soie d'araignée qui contient 10 jours de rations et le grimoire d'Orl (voir « Trésor » plus bas). Orl passe le plus clair de son temps ici, mais il reste à l'écoute d'éventuels problèmes et il lui arrive d'aller jeter un œil dans la zone 8b.

Les ordres d'Orl ne sont pas d'affronter seul les troglodytes ou des aventuriers bien armés. S'il entend une créature approcher, il lance un sort de *corde enchantée*, grimpe dans l'espace interdimensionnel créé par le sort et remonte la corde. Il reste ainsi caché pendant 10 minutes avant de sortir la tête pour vérifier si les intrus sont partis. S'il n'a pas le temps de se cacher de cette façon, il lance un sort d'*invisibilité supérieure* sur lui-même et se replie dans la zone 9b.

Trésor. Le grimoire d'Orl contient les sorts habituels d'un mage drow, plus *animation des morts*, *terrain hallucinatoire*, *corde enchantée* et *apparence trompeuse*.

9. Les cavernes disputées

Les drows de la maison Freth peinent à maintenir leur emprise sur ces cavernes. Leurs défenses sont continuellement mises à l'épreuve par des troglodytes, des trolls et des infiltrateurs loyaux envers la maison Auvryndar.

9a. Menaces dissimulées

Sentinelles. Deux **guerriers d'élite drows** masculins sont cachés derrière une colonne de roche naturelle au nord.

Mangeur de cadavres. Cette grotte est pleine de cadavres putréfiés (vingt troglodytes, neuf drows et cinq araignées géantes). Au milieu de la caverne un **troll** ventripotent, rendu invisible de façon permanente par la magie d'Halaster, se repaît du cadavre de l'une des araignées.

Les drows, Eilthymmar et Zaztorrl, sont au service de la maison Freth. Ils ont repéré le troll invisible mais hésitent quant au sort à lui réserver. S'ils se sentent menacés, ils se replient dans la zone 12 (en passant par les zones 9b, 10a et 10b).

La loyauté de Zaztorrl envers la maison Freth a été mise à mal par une série de missions sans intérêt qui lui ont donné l'impression d'être sous-estimé et méprisé. Si les personnages le capturent ou le poussent dans ses retranchements, il leur propose de les conduire jusqu'à la forteresse de la maison Freth à la douzième strate en échange de sa liberté. S'ils le traitent avec respect, Zaztorrl pourrait bien se lier d'amitié avec les personnages et leur prêter main-forte.

Un sort de *dissipation de la magie* (DD 18) lancé avec succès sur le troll le rend visible pendant 1 minute. Aussitôt qu'il voit une créature, le troll l'attaque. Mais il se replie dans la zone 10a (en passant par la zone 9d) dès qu'il subit des dégâts de feu ou d'acide.

9b. La zone de préparation des drows

C'est dans cette caverne de 6 mètres de haut que la maison Freth prépare ses raids en territoire troglodyte. Six **drows** loyaux à la maison Freth (quatre femmes et deux hommes) et quatre **démons des ombres** rôdent ici. Les drows et leurs alliés démons ont l'intention de réduire les rangs des troglodytes de la zone 7a et ne s'attendent pas à devoir faire face aux aventuriers. Si au moins quatre drow tombent, les survivants utilisent des sorts de *ténèbres* pour couvrir leur retraite vers la zone 13.

9c. La ruse de l'enlaceur

Les drows et les troglodytes évitent cette grotte car un enlaceur y a élu domicile. Mais il s'agit en réalité d'une illusion créée par Halaster.

Les personnages qui peuvent voir l'intérieur de cette grotte remarquent que la stalagmite la plus au nord présente un œil unique au regard perçant, une gueule remplie de crocs et six tentacules ondulants. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie illusoire autour de la stalagmite, et un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 confirme que cet « enlaceur » est une illusion silencieuse lancée sur une stalagmite tout à fait ordinaire. Un sort de *dissipation de la magie* (DD15) lancé avec succès sur la stalagmite met fin à l'illusion, qui n'attaque pas et ne réagit à rien. Toute attaque ou autre effet qui prend l'enlaceur pour cible vise la stalagmite à la place. La stalagmite a une CA de 17, 80 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Un personnage qui voit l'enlaceur subir des dégâts peut refaire un test d'Intelligence (Investigation) afin de percer l'illusion.

9d. Stalagmites

Cette caverne de 6 mètres de haut ne contient rien d'autre qu'une forêt de stalagmites.

10. Les tunnels des trolls

Les drows effectuent régulièrement des patrouilles dans ces zones, à la recherche des trolls qui y rôdent.

10a. La doline

Cette grotte de 9 mètres de haut résonne de l'écho de l'eau qui ruisselle le long des stalactites, ainsi que des battements d'ailes de treize **stirges** qui vivent dans une doline de 9 mètres de profondeur à l'ouest. Les stirges attaquent quiconque les dérange.

10b. L'artère principale

Un **troll** mutant se repaît du cadavre démembré d'un drow dans ce passage de 3 mètres de haut. Ce troll est un spécimen corpulent couvert de furoncles verdâtres. Chaque fois qu'il subit des dégâts, lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, les furoncles du troll éclatent et libèrent une **nuée d'insectes (guêpes)** qui remplissent un espace aléatoire à moins de 1,50 mètre du troll. Cette nuée agit à son propre rang d'initiative et attaque la plus proche créature qui n'est pas un troll. Si le troll est tué, il ne libère plus aucune nuée.

11. La forêt de pierre

Ces cavernes de 6 mètres de haut sont remplies de stalagmites, stalactites et autres formations rocheuses qui confèrent à la zone l'aspect d'une épaisse forêt de pierre.

11a. Le portail-arche menant à la strate 8

Parmi les formations rocheuses se trouve un portail-arche (voir « Les portails » page 12) formé par une paire de stalagmites de 3 mètres de haut sculptées à l'image de serpents de pierre géants qui s'enroulent autour d'elles. Les pointes des stalagmites ont été sciées et sont surmontées d'un linteau en pierre, sur laquelle a été gravée l'inscription suivante en nain : « COIFFEZ LA COURONNE DE CRISTAL ». Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature s'approche à moins de 1,50 mètre tout en portant la couronne de cristal du roi Melair (strate 6, zone 11d).
- Les personnages doivent être de niveau 10 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 18b de la huitième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

11b. La caverne torsetroll

Stalagmites. Cette caverne de 6 mètres de haut abrite dix stalagmites que la magie d'Halaster a déformées de sorte que chacune ressemble vaguement au Mage dément : un vieux magicien dans une robe couverte d'yeux sans paupière, le visage figé dans un hurlement de folie.

Runes luminescentes. Au-dessus de chaque stalagmite flotte une rune luminescente.

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 se rend compte que les runes qui flottent au-dessus des stalagmites représentent l'école de la transmutation. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour de chaque stalagmite. La magie des runes ne représente aucun danger pour les

aventuriers, mais elles provoquent d'étranges transformations permanentes chez les trolls qui s'attardent dans cette zone (par exemple, un troll pourrait se voir pousser une tête supplémentaire ou des tentacules, ou développer quelque aptitude ou aura magique). Lancer *dissipation de la magie* sur une rune la fait disparaître — mais fait aussi exploser la stalagmite en dessous. Chaque créature à moins de 6 mètres d'une stalagmite qui explose doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Elle subit 22 (4d10) dégâts contondants en cas de sauvegarde raté, et la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Si les personnages s'attardent ici, un portail magique pourrait s'ouvrir juste assez longtemps pour expulser 1d4 + 2 **trolls** et un nombre équivalent de poulets. Les trolls se lancent immédiatement à la poursuite des poulets — ou de toute autre source de nourriture visible.

12. Drows contre drows

La première fois que les personnages approchent de cette caverne de 15 mètres de haut, ils y entendent les clameurs d'une bataille.

Démons. Dans le goulet qui relie les moitiés nord et sud de la caverne, deux **chasmes** affrontent un **hezrou**. Les trois démons dégagent une aura lumineuse.

Drows. Deux groupes ennemis de drows se bombardent mutuellement de sorts et de carreaux d'arbalète, sans prêter attention aux démons. Il y a dix drows au nord et seize au sud des démons.

Cadavres. Les dépouilles de cinquante drows et de vingt troglodytes jonchent le champ de bataille entre les flaques d'ichor démoniaque. Leur équipement est irrécupérable.

Cette caverne est le théâtre d'une bataille acharnée entre la maison Freth (au nord) et la maison Auvryndar (au sud). Les forces de la maison Freth se composent de neuf **drows** masculins sous la direction d'un **mage drow** du nom de Spirreth Dalambra. Celles de la maison Auvryndar se composent de quinze **drows** (douze femmes et trois hommes) dirigés par une **prêtresse de Lolth** du nom de Shindreer Argonrae.

Les chasmes sont des agents de la maison Freth, tandis que le hezrou est au service de la maison Auvryndar. Les trois démons sont facilement repérables grâce aux sorts de *lueurs féeriques* que leur ont lancés les drows du camp adverse.

Les personnages qui s'allient à l'une des deux maisons drows s'attirent la fureur de la maison adverse. Si les personnages se sont rangés aux côtés des vainqueurs, le chef des drows victorieux discute avec eux pour déterminer ce qu'ils attendent en retour (voir ci-dessous). Si les personnages se retrouvent dans le camp des perdants, les drows ne montrent aucune pitié.

Si les personnages restent en dehors de la bataille, les forces des deux côtés déclinent lentement jusqu'à ce que le hezrou finisse par vaincre les chasmes. Spirreth le mage drow utilise *invisibilité supérieure* pour s'enfuir, abandonnant ses troupes à une mort certaine face au hezrou. Il a dépensé tous ses emplacements de sort et doit boire une potion (voir « Trésor » ci-dessous) pour regagner les points de vie qu'il a perdus. S'il parvient à s'échapper, Spirreth tente de se cacher et de se reposer dans la zone 13. Il reste au hezrou 72 points de vie à la fin du combat, et Shindreer n'a encore jeté aucun de ses sorts. Elle utilise sa magie de guérison pour rendre toute sa santé au démon aussi rapidement que possible. Les forces militaires survivantes de la maison Auvryndar se composent de six **drows féminines**, que Shindreer soigne par un sort de *soin des blessures de groupe*.

Spirreth Dalambra

Spirreth s'est retrouvé obligé de prendre le commandement des forces déclinantes de la maison Freth dans cette strate quand sa supérieure, Beranica Freth, a été tuée par des démons. Le rôle de Spirreth consistait à servir et protéger Beranica. Il doit à présent accomplir la tâche peu enviable d'aller annoncer son décès à sa sœur aînée, Erelal Freth, dans la douzième strate.

Si les personnages aident Spirreth à triompher des forces de la maison Auvryndar, ou s'ils l'acculent et le font prisonnier, il leur propose sournoisement d'organiser une rencontre avec Erelal Freth, commandeure de la forteresse de la maison Freth dans la douzième strate. Spirreth affirme qu'Erelal sera prête à les récompenser pour leur héroïsme ou à négocier sa libération. Mais l'offre du mage drow n'est qu'une tentative désespérée pour satisfaire ses supérieurs, ce que les personnages peuvent deviner en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) opposé à son test de Charisme (Supercherie). En réalité, Spirreth espère livrer les personnages à Eredal Freth et les accuser du meurtre de Beranica.

Trésor. Le grimoire de Spirreth contient tous les sorts qu'il a préparés, plus *couronne du dément*, *peur*, *flèche acide de Melf* et *envoi de message*. Sur son manteau est accroché un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth (25 po). Dans une bourse spéciale accrochée à sa ceinture, il porte une *potion de soins suprêmes* dans une fiole en cristal (5 po).

Shindreer Argonrae

Shindreer est un membre puissant de sa petite maison drow, et elle a placé ses forces au service de la cause supérieure de la maison Auvryndar. Cela dit, elle considère aussi Vlonwelv Auvryndar comme son ennemie mortelle, et elle projette de la destituer, ce qui renverserait la relation de féauté entre les maisons Auvryndar et Argonrae.

Tout à fait consciente des ambitions de sa rivale, Vlonwelv a envoyé Shindreer sur la ligne de front du conflit qui l'oppose à la maison Freth. Vlonwelv espérait voir la maison Freth s'occuper de Shindreer à sa place, mais cette dernière s'est révélée plus difficile à tuer que Vlonwelv ne l'escomptait.

Si les personnages ont tué Vlonwelv dans la dixième strate et qu'ils font part de la nouvelle à Shindreer, cette dernière est furieuse que les aventuriers l'aient privée de ce plaisir, et elle les attaque.

Trésor. Shindreer porte des gants en soie d'araignée ornés d'héliotropes (750 po la paire) et un symbole sacré de Lolth en argent (25 po). Le manche de son fléau est serti d'un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Argonrae (25 po).

13. Le refuge de la maison Freth

D'épaisses nappes de toile d'araignée sont tendues entre les stalactites et stalagmites qui remplissent cette caverne de 9 mètres de haut. À moins d'être coupées ou brûlées, ces toiles créent un véritable dédale et réduisent à 3 mètres la visibilité à l'intérieur de cette caverne. Elles capturent également des chauves-souris, des lézards et des stirges, dont beaucoup sont encore vivants et poussent des cris.

Tout au nord de la caverne, des éclaireurs drows de la maison Freth ont dissimulé une réserve de vivres derrière une stalagmite. Ces provisions comprennent un tonnelet de vin de champignon, 20 jours de rations (viande séchée et mousse) dans une sacoche en peau de lézard, et une gourde scellée contenant 20 applications de poison drow (voir « Les poisons » dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

14. Le poste de garde des Auvryndar

Plafond. Le sol et le plafond de cette zone sont irréguliers, la distance entre eux variant de 6 à 12 mètres. Trois colonnes rocheuses naturelles soutiennent le toit.

Éclaireurs. Deux **guerrières d'élite drows** (du nom d'Akora et Danafay) chevauchent des **lézards géants** près du centre de la caverne.

Elles attaquent au premier signe d'intrusion. Leurs lézards sont équipés de selles, de rênes et d'étriers, et ont le trait pattes d'araignée (voir l'encadré « Variante: trait des lézards géants » dans l'Annexe A du *Monster Manual*). Les drows conduisent leurs lézards jusqu'aux parois de la grotte afin d'avoir une meilleure vue sur les personnages quand ces derniers approchent.

Si les personnages prennent la direction de la zone 12, Akora et Danafay tentent d'y arriver les premières afin d'alerter Shindreer.

Trésor. Chaque drow porte un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Auvryndar (25 po).

15. Les grottes abandonnées

Des troglodytes vivaient ici autrefois, mais la plupart d'entre eux ont été capturés par les drows ou dévorés par le béhir et les trolls.

15a. L'antre puant

Ancien antre troglodyte, cette caverne de 6 mètres de haut est remplie d'immondices. Les troglodytes ont laissé sur les parois leurs ignobles sécrétions huileuses.

15b. Le troll de pierre

Un **troll** mutant fouille les monceaux de déchets des troglodytes à la recherche de quelque chose à manger. Ce troll paraît normal mais il possède un trait particulier. Au début de chacun de ses tours de jeu, lancez un d6. Sur un 1, le troll se change en pierre et il reste pétrifié jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Lancer un sort de *restauration supérieure* sur le troll le débarrasse de cette maladie magique.

15c. La pouponnière vide

Autrefois, les troglodytes élevaient leurs petits ici, et le sol est encore jonché d'ossements de vermines.

16. Le portail-voûte menant à la strate 7

Une voûte en pierre est intégrée à la paroi nord de cette caverne de 3 mètres de haut. La pierre angulaire de cette voûte porte une gravure représentant une main serrant une torche. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si quelqu'un apporte une torche allumée à moins de 1,50 mètre de l'arche, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp, » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 29 de la septième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

17. Le repaire du béhir

Le sol du repaire putride du béhir est jonché d'os brisés qui craquent sous les pieds. Les créatures qui marchent sur ce sol sont désavantagées lors des tests de Dextérité (Discrétion) qu'elles effectuent pour se déplacer en silence dans ces grottes.

17a. La Gueule

Formations rocheuses. Cette grotte est remplie de stalagmites et stalactites acérées qui lui donnent l'aspect d'une gueule pleine de dents. Des chauves-souris inoffensives volettent entre les stalactites.

Éclairs lumineux. Si le béhir se trouve dans la zone 17c, des éclairs de lumière bleutée apparaissent de temps à autre dans le tunnel menant à cette zone, accompagnés d'un grésillement.

17b. Le drow écrasé

Le cadavre à moitié dévoré d'un drow récemment tué repose contre la stalagmite à l'entrée nord de cette grotte de 9 mètres de haut. La poitrine du drow est défoncée à l'endroit où le béhir lui a marché dessus.

17c. Le béhir

Le **béhir** est tapi dans cette caverne de 15 mètres de haut, son corps serpentin et musculeux enroulé autour des stalagmites. Son cuir est couvert de cicatrices prenant la forme de runes arcaniques, placées là par Halaster. Ces runes confèrent au béhir la faculté d'utiliser les actions légendaires suivantes.

Actions légendaires

Le béhir peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, le béhir récupère les actions légendaires dépensées. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13).

Magie inférieure. Le béhir lance *couleurs dansantes* ou *sommeil* sans avoir besoin de composantes.

Magie supérieure (coûte 2 actions). Le béhir lance *invisibilité* ou *pas brumeux* sans avoir besoin de composantes.

17d. Le trésor du béhir

Ce promontoire surplombe de 9 mètres le sol de la zone 17c et 6 mètres le séparent du plafond de la caverne. Le béhir s'y est confectionné un nid d'ossements et l'a décoré avec des pièces et gemmes étincelantes.

Trésor. Le butin du béhir contient 6 700 po, 4 100 pa, une broche en or et en onyx représentant un scorpion (250 po), une boîte à musique en argent de conception elfique (1 000 po) et un *casque de l'effroi*. Objet merveilleux assez courant, le *casque de l'effroi* est un effrayant casque en acier qui donne aux yeux de son porteur une lueur rouge.

Les conséquences

Les maisons Auvryndar et Freth continuent d'envoyer des troupes dans cette strate jusqu'à ce que leurs forteresses (aux dixième et douzième strates respectivement) soient détruites. En plus des drows, les aventuriers pourraient avoir à affronter des démons envoyés par les drows pour détruire le béhir. Si les drows parviennent à tuer le béhir, ils rapportent son trésor jusqu'à leur forteresse.

Si les personnages éliminent le béhir, qu'ils neutralisent les trolls et mettent un coup d'arrêt aux maisons Freth et Auvryndar dans cette strate, les troglodytes voient leur nombre et leur puissance croître. Même si les troglodytes sont eux aussi éliminés, de nouveaux clans viennent s'installer ici depuis d'autres régions d'Undermountain. Encouragés par la disparition de leurs ennemis, les troglodytes qui reprennent le contrôle de leur ancien territoire se montrent désormais hostiles envers toutes les autres créatures, quitte à trahir d'anciennes alliances.



Strate 12 : La strate Labyrinthique

La strate Labyrinthique est conçue pour quatre personnages de niveau 12. Ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 13.

Qui réside là ?

Cette strate est un champ de bataille entre les drows de la maison Freth et une tribu de minotaures. Ces derniers contrôlent un dédale de tunnels regorgeant d'effets magiques et de pièges, tandis que les drows occupent les cavernes qui entourent une élégante forteresse du nom de bastion de Gardaraigne — l'un des avant-postes de la maison Freth dans son entreprise de conquête de l'ensemble d'Undermountain.

Ces derniers temps, les hostilités entre les drows et les minotaures se sont calmées, suite aux pertes dévastatrices que les deux camps ont subies. L'archimage drow Drivvin Freth espère faire profiter sa maison de cette trêve en invoquant un démon goristro qui forcera les minotaures à se soumettre à la domination de la maison Freth.

La maison Freth

Depuis leur sombre fortin, les dirigeants de la maison s'efforcent d'empêcher leurs ennemis de la maison Auvryndar (voir strate 10) de conquérir le dédale des Troglodytes (strate 11). La responsable de cette mission est une drow prêtresse de Lolth du nom d'Erelal Freth. Son frère aîné Drivvin travaille à ses côtés.

Erelal a communié avec Lolth et pense que la clef de la capture du dédale des Troglodytes tient dans la capitulation des minotaures de la strate Labyrinthique. Une fois les minotaures assujettis à la maison Freth, les drows s'en serviront pour nettoyer et sécuriser le territoire troglodyte. À cette fin, Drivvin a entrepris la conception d'un rituel visant à invoquer et contrôler un démon goristro. En faisant passer le goristro pour Baphomet, le seigneur démon des minotaures, il espère gagner l'obéissance de ces derniers. Mais Drivvin a récemment réalisé que sa connaissance des arcanes ne lui permettrait pas de terminer le rituel, et il a peur d'avouer son incompétence à sa sœur.

La nature des relations que les personnages ont déjà établies avec la maison Auvryndar pourrait affecter le regard que la maison Freth portera sur eux. Si les personnages ont collaboré avec la maison Auvryndar et que les dirigeants de la maison Freth viennent à l'apprendre, les membres de cette maison se montreront probablement hostiles lors de toutes leurs futures rencontres avec les personnages.

Les émissaires Ombresoir

Deux membres de second rang de la famille Ombresoir (strate 22) sont arrivés il y a quelques jours au bastion de Gardaraigne, affirmant être des émissaires du fort Ombresoir à la recherche d'une alliance avec la maison Freth. Depuis leur arrivée, Tendra Sombrelame et Malleen Ombresoir ont fait l'objet des attentions et des flatteries d'Erelal Freth. La prêtresse drow est consciente des avantages potentiels d'une telle alliance, mais elle tente tout de même de savoir si le fort Ombresoir n'a pas fait une offre similaire à la maison Auvryndar.

Ce qu'Erelal ignore, c'est que la maison Ombresoir n'a aucun intérêt pour une quelconque alliance : Tendra et Maleen sont venues dans la strate Labyrinthique en mission secrète. Les Ombresoir sont redevables à Halaster Blackcloak, et ce dernier les a chargées de persuader Drivvin Freth d'accepter de devenir l'apprenti du Mage

dément. Elles l'ont informé en secret de l'intérêt que lui porte Halaster et de son offre de l'aider à mener à terme le rituel qui assujettira un goristro à la maison Freth. Elles attendent à présent la décision de Drivvin, tout en faisant tout leur possible pour l'amener à faire le bon choix.

Les minotaures

Vingt-trois minotaures habitent la moitié sud de la strate Labyrinthique. Il passent le plus clair de leur temps à combattre les drows. Leur chef est un prêtre de Baphomet du nom de Baku. Fidèle dévoué du roi cornu, il a plusieurs fois tenté de convoquer le seigneur démon. Le prêtre minotaure pense que son rituel réussira s'il parvient à amasser une pile suffisamment grande de corps mutilés dont le seigneur démon pourra se repaître.

Baphomet le roi cornu

Baphomet est vénéré par ceux qui cherchent à briser les chaînes de la civilisation et à libérer leur nature bestiale. Tous les minotaures de la strate Labyrinthique le prennent pour modèle à travers leur soif de sang et leur sauvagerie. Il prend l'aspect d'un grand minotaure à la fourrure noire avec des cornes en fer, des yeux animés de flammes rouges et une énorme coutille ensanglantée. Les cultistes humains de Baphomet les plus fervents sont parfois transformés en minotaures en récompense de leur dévotion et de leur sacrifice.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 12.

Une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur recouvre le sol de la plupart des tunnels et grottes de la strate Labyrinthique. La zone à l'intérieur de la brume présente une visibilité nulle. Il est possible de la chasser à l'aide d'un sort de *bourrasque* ou toute autre magie similaire, mais elle revient toujours au bout de 1 minute.

La puanteur de la mort imprègne toute cette strate, et ne fait que s'intensifier quand les personnages approchent de la zone 8a.

1. L'entrée du Labyrinthe

Ces grottes ont un plafond de 6 mètres. Le sol est recouvert d'une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur.

1a. La tête rouillée

La tête tranchée et rouillée d'un garde animé gît sur le côté au milieu de cette grotte, dans la brume. Ce sont les minotaures qui ont détruit cette créature artificielle et ont emporté son corps pour en faire des armes, abandonnant la tête ici.

1b. L'alcôve brumeuse

La brume dissimule le squelette d'un duergar gisant sur le sol près du mur noir de cette alcôve. Le duergar a été empalé dans le dos à l'aide d'un éclat de stalactite par l'un de ses congénères, qui a dissimulé le corps ici. La stalactite est encore logée dans le squelette du duergar, que les vermines ont entièrement nettoyé.

2. La lumière au bout du tunnel

Le sol en terre de ces cavernes est recouvert d'une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur.

2a. Le feu follet

Deux colonnes de roche soutiennent le toit de cette grotte de 4,50 mètres de hauteur, dont les parois ont été maculées de sang lors de récentes batailles entre les drows et les minotaures.

Un **feu follet** invisible vit ici, essence obscure d'une prêtresse drow du nom de Z'reska, massacrée par les minotaures. Tandis que les personnages traversent la grotte, le feu follet file dans le tunnel au nord-ouest qui permet de quitter cette zone. Il s'illumine alors et murmure « suivez-moi ! » en elfique, tout en essayant de garder une quinzaine de mètres entre lui et les personnages qui le suivent. Le feu follet tente d'attirer des créatures dans la zone 7 et de provoquer une bataille avec les minotaures. Si les personnages refusent de le suivre, il redevient invisible et se met alors à les traquer, attendant qu'un ou plusieurs d'entre eux soient proches de la mort pour les attaquer et tenter de les achever.

2b. Le luth brisé

Dissimulé dans la brume qui tapisse cette alcôve de 3 mètres de haut se trouve un luth sculpté dans un bois clair. Cet instrument a été cassé et il est irréparable. Sur son manche brisé, on peut lire une inscription à l'argent en elfique : « Korynn ».

3. Cul-de-sac

Le sol en terre de ce tunnel est recouvert d'une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur. Ce boyau tortueux au sol rocheux se dirige vers le nord-ouest et s'élève hors de la brume avant de se terminer en cul-de-sac.

4. Des visages dans la brume

Le sol de cette caverne de 4,50 mètres de haut est recouvert d'une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur. Des silhouettes fantomatiques prennent périodiquement forme dans la brume avant de disparaître. Toutes prennent les traits d'aventuriers ayant trouvé la mort à Undermountain.

5. Le triangle du démon

Sol. Le sol en terre de cette caverne est recouvert d'une nappe de brouillard de 60 centimètres d'épaisseur.

Colonnes. Trois colonnes de roche naturelle soutiennent le plafond de 7,50 mètres de haut. La brume revêt une teinte rougeâtre dans la zone entre les colonnes, qui portent toutes l'image terrifiante d'un minotaure de 6 mètres de haut peint avec du sang.

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 réalise que les peintures sur les colonnes de roche représentent Baphomet le roi cornu.

La folie de Baphomet

Tout humanoïde qui pénètre entre les colonnes ou qui y commence son tour doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18. En cas d'échec, la victime manifeste un défaut qui dure jusqu'à ce qu'elle bénéficie du sort *lever une malédiction*, *restauration supérieure* ou toute autre magie similaire. Ce défaut prend le pas sur tout autre défaut contradictoire, et on le détermine par un jet sur la table Folie de Baphomet. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde n'est plus affectée par les colonnes pendant 24 heures.



Carte 12 : La strate Labyrinthique

Folie de Baphomet

d100	Défaut (dure jusqu'à guérison)
01–20	« Ma colère me consume. Il est impossible de me raisonner quand on suscite ma rage. »
21–40	« Je régresse jusqu'à un comportement bestial, et je ressemble davantage à un animal sauvage qu'à un être doué de conscience. »
41–60	« Le monde est mon terrain de chasse. Les autres sont mes proies. »
61–80	« La haine me vient facilement et se change en rage. »
81–00	« Je ne vois pas ceux qui s'opposent à moi comme des gens, mais comme des bêtes que l'on peut chasser. »

6. Effets spéciaux

Ces zones abritent certains des effets régionaux inoffensifs d'Halaster (voir « Le repaire d'Halaster » page 311). Le sol en terre de cette zone est recouvert d'une nappe de brouillard de 60 centimètres d'épaisseur.

6a. « À l'aide ! »

La première fois qu'un personnage atteint cette intersection, il entend un faible appel à l'aide en provenance du tunnel qui s'ouvre au nord, et qui se termine par un cul-de-sac. Ce cri de détresse est une illusion, et les personnages qui inspectent les gravats ne trouveront rien.

6b. Le cliquetis des chaînes

Ce tunnel de 3 mètres de haut monte régulièrement vers le nord, de sorte que son sol s'élève au-dessus de la brume. Les personnages qui l'empruntent entendent des chaînes cliqueter quand ils arrivent à l'embranchement. Le son provient clairement du passage de gauche. Une investigation un peu plus poussée ne permet pas de découvrir l'origine de ce bruit, qui n'est autre que l'un des effets régionaux illusoires créés par Halaster. Le passage sur la droite ne contient rien d'intéressant.

Portail-miroir menant à la dixième strate. Tout au bout du tunnel ouest, un grand miroir ovale dans un cadre en pierre est suspendu à la paroi rocheuse. Sur le cadre, des gravures figurant des lierres viennent s'entortiller autour de véritables crânes humanoïdes sertis dans la pierre. Au bas du cadre, les mots suivants ont été gravés en langue céleste : « Les morts connaissent le secret. »

Ce miroir est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Si l'on prononce le mot de passe correct tout en se tenant devant le miroir, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 11 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 11e de la dixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

Lancer *communication avec les morts* sur l'un des crânes le force à révéler le mot de passe (« Axallian »), qu'Halaster change tous les quelques jours. Autrement, les crânes se montrent hostiles et refusent de répondre aux questions qu'on leur pose.

6c. Ricanements

Le sol en terre de cette grotte de 6 mètres de haut est légèrement concave, ce qui fait que la brume s'y agglutine en un bassin de 1,20 mètre de profondeur.

Dès qu'au moins deux créatures se trouvent dans cette grotte, le ricanement d'un vieil homme retentit dans toute la zone. Personne en dehors de la grotte ne peut l'entendre, et il prend fin dès que la grotte abrite moins de deux créatures.

7. Les cavernes des minotaures

Ces cavernes composent l'espace de vie principal des minotaures de la strate Labyrinthique. Une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur couvre le sol.

7a. La caverne du sud

Plafond. La hauteur du plafond varie de 6 à 9 mètres, et il est couvert de stalactites.

Minotaures. Des stalagmites et des colonnes de roche reliant le sol au plafond sont disséminées dans toute la zone, et la brume s'écoule lentement parmi elles. Sept **minotaures** rôdent derrière les stalagmites et les colonnes rocheuses.

Les minotaures sont postés à différents endroits de la caverne, et ils montent la garde dans l'attente d'une attaque des drows. Ayant dû sacrifier toute leur nourriture pour le rituel de Maku (voir zone 8a), ils sont affamés. Ils bondissent hors de leurs cachettes quand ils aperçoivent ou entendent une créature dans cette zone, et ils chargent les intrus, insensibles à toute tentative de négociation. Les minotaures se battent jusqu'à la mort et dévorent sans manière leurs victimes s'ils sont victorieux. Les bruits de combat dans cette zone attirent les cinq **minotaures** de la zone 7b, qui arrivent en renfort.

7b. La caverne du nord

Cette caverne possède les mêmes traits que la zone 7a. Cinq **minotaures** montent la garde ici et attaquent à la moindre intrusion. Les bruits de combat dans cette zone attirent les sept **minotaures** de la zone 7a, qui arrivent en renfort.

7c. Le cimetière des minotaures

Les minotaures déposent leurs morts dans cette caverne en forme de coin, qui a les caractéristiques suivantes :

Ossements. La brume qui recouvre le sol s'enroule autour de six imposants monceaux d'ossements de minotaure.

Crânes. Des douzaines de crânes de minotaures à différents stades de décomposition sont enfoncés dans les niches et crevasses des parois.

8. Le sanctuaire du roi cornu

Un chaman minotaure du nom de Maku a passé un certain temps à rassembler les restes des drows, troglodytes et quaggoths massacrés, ainsi que ceux des malheureux aventuriers morts dans cette zone. Il prévoie d'utiliser ces dépouilles lors d'un rituel visant à invoquer le seigneur démon Baphomet. Si les personnages ont combattu des minotaures dans la zone 7b, il leur est impossible de prendre Maku et ses fidèles par surprise.

8a. Cadavres exquis

La puanteur de mort qui règne dans l'ensemble du donjon est ici à son paroxysme. Tandis que les personnages approchent de cette caverne de 15 mètres de haut, ils entendent les minotaures chanter et frapper des sabots. Cette zone contient les éléments suivants :

Minotaures. La brume tourbillonne dans cette caverne, agitée par les danses des onze **minotaures** en train de psalmodier.

Tas d'organes. De petites barrières en pierre retiennent un imposant amoncellement de membres et d'organes.

Autel. Derrière le tas d'organes se dresse un autel rudimentaire composé de fourrures de minotaure tendues sur un cadre d'os de minotaure et cousues avec des tendons. Deux perches jaillissent de l'autel, chacune surmontée d'un crâne de minotaure.

Porte secrète. La porte secrète dans la paroi orientale est une section carrée de 2,40 mètres de côté qui pivote sur un axe central.

Maku est à la tête des minotaures. Il possède 117 points de vie, porte une étole en entrailles de drow, et tient un cor en airain (voir « Trésor » plus bas). Le chaman minotaure traite tous les intrus comme des ennemis à massacrer et à ajouter à sa pile de corps démembrés. En combat, sa première action consiste à souffler dans son cor en airain pendant que les autres minotaures tentent de tailler les intrus en pièces.

Baphomet ne répond pas aux prières, et le seigneur démon ne montre absolument aucun intérêt pour la tribu de Maku. De fait, le rituel du chaman minotaure n'a aucune chance d'aboutir. Mais les sacrifices accomplis dans cette zone ont saturé la grotte de puissance maléfique, de sorte que tous les humanoïdes qui utilisent une arme pour attaquer dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être frappés d'une malédiction de soif de sang. Une créature sous le coup de cette malédiction se montre hostile envers toutes les autres créatures qu'elle peut voir et doit utiliser son action à chaque tour de jeu pour attaquer la créature la plus proche (si plusieurs cibles sont à égale distance, déterminez la cible au hasard). *Restauration supérieure*, *lever une malédiction* et autres magies similaires mettent fin à cette soif de sang chez une créature. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet y est immunisée pendant les prochaines 24 heures.

L'autel a été fabriqué à partir de deux minotaures qui ont été tués et dévorés lors d'un rituel cannibale. Toute créature qui touche l'autel fait l'expérience d'une vision glaçante dans laquelle elle se voit taillée en morceaux et dévorée par des minotaures.

Trésor. Maku porte une *corne du Labyrinthe infini*. Cet objet merveilleux fonctionne comme un *cor du Valhalla* en airain, si ce n'est que les esprits qu'il conjure proviennent des Abysses et ressemblent à des minotaures.

Il faut 1 heure à un personnage seul pour fouiller le tas d'organes, mais plusieurs aventuriers travaillant de concert peuvent réduire cette durée en proportion. Un sort de *détection de la magie* peut accélérer encore la recherche d'objets magiques. La fouille révèle une bourse en soie d'araignée contenant 50 po, deux scarabées en obsidienne frappés de l'insigne de la maison Freth (25 po chacun), un bracelet de cheville orné de joyaux (750 po) et un unique *gant piégeur de projectiles*, découvert sur le membre tranché du drow qui en était le propriétaire (on peut trouver l'autre gant dans la zone 8b).

8b. Derrière la porte secrète

Brume. Une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur couvre le sol. Une pile de trésors est cachée sous la brume dans l'alcôve nord (voir « Trésor » ci-dessous).

Pierres levées. Tout au bout de la caverne se trouvent deux pierres levées de 4,50 mètres de haut en basalte noir. Sur le linteau en pierre qui les surmonte est gravé un grand X rouge sang.

Portail-arche menant à la dix-neuvième strate. Ces pierres levées forment l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Quand une créature s'approche à moins de 1,50 mètre du portail, des ruisselets de sang se mettent à couler des pierres levées. Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature marquée d'un X sanglant s'approche à moins de 1,50 mètre.
- Les personnages doivent être de niveau 15 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui franchit le portail arrive en zone 5b de la dix-neuvième strate, dans l'emplacement inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

Trésor. Les personnages qui trouvent le trésor dans l'alcôve au nord découvrent un jeu d'outils de tisserand, quatorze épées courtes et six arbalètes de poing de fabrication drow, un sac de farine de champignon, une sacoche en soie d'araignée contenant 8 jours de rations (mousse et champignons secs), un symbole sacré de Lolth en argent (25 po) et un *gant piégeur de projectiles* (le deuxième gant de la paire se trouve dans la zone 8a). Tous ces objets reposent au sommet d'une pile de 200 po et 1 700 pa.

9. Les cavernes brumeuses

La brume est plus épaisse dans ces cavernes, où elle monte à 1,20 mètre au-dessus du sol.

9a. Le site d'embuscade

Un groupe de sentinelles originaires du bastion de Gardaraigne est caché dans la brume dans cette caverne de 3 mètres de haut normalement vide. Deux **guerriers d'élite drows**, une femme du nom de Llorelve Dalambra et un homme nommé Vorljas Imphiz'zal, montent la garde ici en compagnie de deux **incubes**. Ces derniers ont revêtu l'aspect de deux drows masculins sans arme, à peine vêtus et incroyablement séduisants dénommés Ezvir et Zaldo. Tous les quatre sont accroupis dans la brume.

Llorelve et Vorljas jaillissent au premier signe de créatures approchant de cette zone, et ils attaquent tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas, partant du principe qu'il s'agit d'alliés de la maison Auvryndar.

Quand l'un ou l'autre des incubes tombe à 30 pv ou moins, il utilise sa prochaine action pour devenir éthéré et quitte la bataille. Il pourrait resurgir plus tard pour se venger de ceux qui l'ont blessé, à l'endroit et sous la forme de son choix.

9b. Des formes dans la brume

Tandis que les personnages traversent cette grotte de 3 mètres de haut, la brume s'élève et s'agglutine en formes menaçantes ressemblant à des minotaures brandissant des haches à deux mains. Ces minotaures de brume font partie des effets régionaux créés par Halaster Blackcloak (voir « Le repaire d'Halaster », page 311). Chaque apparition frappe d'un coup de hache inoffensif les créatures qui traversent la zone avant de disparaître de nouveau dans la brume.

9c. Plus dure sera la chute

Ce passage de 3 mètres de haut descend lentement vers le nord. Au dernier virage, la brume remplit le passage tout entier, dont les 6 derniers mètres présentent une visibilité nulle.

Au bout du tunnel, cachée sous un sol factice, se trouve une fosse de 9 mètres de profondeur dont le fond est hérissé de pieux en pierre. Une créature qui marche sur le sol factice tombe dans la fosse et subit 10 (3d6) dégâts contondants à cause de la chute et 10 (3d6) dégâts perforants à cause des pieux. La fosse demeure visible une fois que le sol factice s'est effondré. Un personnage peut repérer le sol factice en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13, mais uniquement si la brume a été dissipée.

Les câbles en soie

Les sections de la strate Labyrinthique contrôlées par la maison Freth sont protégées par des barrières de toiles d'araignée aussi solides que des câbles en fer. Ces toiles sont produites par une araignée de fer, une créature artificielle créée et contrôlée par Drivvin Freth. L'araignée est mise en réserve dans la zone 12b quand elle n'est pas utilisée pour produire des toiles.

Les câbles en soie tendus dans les zones 10 à 17 sont là pour tenir à l'écart les minotaures et autres créatures de grande taille qui pourraient s'aventurer dans les zones contrôlées par la maison Freth. L'espace entre les câbles entrecroisés suffit à laisser passer sans difficulté des créatures de taille Moyenne ou plus petites. Les créatures de taille supérieure qui parviennent à trouver un trou de 60 cm de côté peuvent également passer, mais les autres sont bloquées. Les câbles sont légèrement collants au toucher, mais pas assez pour entraver ou retenir des créatures.

Chaque câble en soie a une CA de 19, 40 points de vie, une résistance aux dégâts perforants et est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques. Une créature peut consacrer une action à rompre un câble en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 30.

9d. Le portail-voûte menant à la strate 6

Une voûte en pierre est intégrée à la paroi nord-est de cette caverne. Dans la pierre angulaire de cette voûte est gravée l'image d'une main versant la bière d'une cruche. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles de ce portail :

- Si l'on verse au moins un demi-litre de n'importe quel liquide sur le sol à moins de 1,50 mètre de cette voûte, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 34a de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

10. Le passage entoilé

Brume. Le sol de cette caverne de 3 mètres de haut est recouvert d'une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur.

Câbles en soie. Des câbles en soie s'entrecroisent dans ce passage et les alcôves attenantes (voir l'encadré « Les câbles en soie »).

11. Petites bêtes

Toute lumière vive produite dans cette vaste caverne alerte les démons qui montent la garde dans la zone 17 et les gardes drows des zones 18a à 18d. Cette caverne contient les éléments suivants :

Brume. Le sol est recouvert d'une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur qui dissimule des monticules de guano de chauve-souris (si on dissipe la brume, on peut remarquer des traces de drows, de quaggoths et de lézards géants dans le guano. Ces traces partent en tous sens, mais elles vont pour la plupart vers l'ouest en direction de la forteresse drow).

Chauves-souris de garde. Des centaines de **chauves-souris** s'accrochent au plafond en coupole de 9 mètres de haut. Les drows se servent des chauves-souris comme une sorte de système d'alarme, sachant que les créatures s'agitent et attendent d'être nourries chaque fois que des humanoïdes pénètrent dans la grotte.

Câbles en soie. Les tunnels qui conduisent aux zones 12a et 12b s'élèvent au-dessus du brouillard et sont tapissés de câbles en soie.

Les drows lâchent des criquets dans cette zone afin de nourrir les chauves-souris. Pensant leur repas bientôt servi quand les personnages arrivent, les chauves-souris se mettent à pousser des cris perçants et à voler en tous sens dans la grotte, ce qui alerte les gardes drows des zones 12a, 12b et 18a.

12. Les cavernes gardées

Il n'y a aucun brouillard dans ces grottes et les tunnels qui les relient.

12a. Le portail-arche menant à la strate 14

La maison Freth a posté des gardes ici afin de garder un œil sur les problèmes qui pourraient monter de la treizième strate. Plusieurs tunnels conduisant à cette caverne de 6 mètres de haut sont parcourus de câbles en soie. L'un d'eux descend doucement vers la zone 11.

Morts-vivants. Six **squelettes minotaures** se tiennent au milieu de la grotte, prêts à attaquer toute créature qui n'est pas un drow.

Drows. Quatre **guerriers d'élite drows** masculins se cachent dans les tunnels en culs-de-sac au sud. Tout personnage doté d'une valeur de Sagesse (Perception) passive de 20 ou plus repère ces gardes.

Pierres levées. La partie nord de cette grotte abrite deux grandes pierres levées. Un squelette de minotaure inanimé est incrusté dans chacune d'elles.

Si une bataille éclate ici, les drows de la zone 12b utilisent leurs cors pour sonner l'alarme avant de se jeter dans la mêlée. Ils sont rapidement rejoints par des renforts venus des zones 12c et 12d.

Ces drows sont bien entraînés, et leur loyauté envers la maison Freth est inébranlable. Leur chef, Tanimar Freth, est le second des trois fils d'Eredal. Il a perdu son œil droit lors d'un duel à l'épée contre un rival de la maison Auvryndar. Il exhibe sans complexe son orbite vide et sa cicatrice. Suite à cette blessure, Tanimar s'est vu relégué à des missions de garde. Il se bat aux côtés de son frère cadet, Xaphtal Freth. Les deux autres drows s'appellent Hexab Do'ett et Moltar Barrek'zorn.

Si la bataille tourne en leur défaveur, les drows utilisent des sorts de *ténèbres* pour couvrir leur retraite vers la forteresse (zone 18). Ils connaissent suffisamment bien les tunnels pour s'y déplacer à l'aveugle. Xaphtal saisit la moindre occasion de se débarrasser de son frère aîné, pour peu que cela ne représente aucun risque pour lui-même. Les autres drows ne sont pas surpris par la trahison de Xaphtal — et Tanimar encore moins que les autres.

Portail-arche. Ces pierres levées forment l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Toute créature qui touche l'une des pierres levées devient la cible d'un sort de *labyrinthe* (DD du jet de sauvegarde 22).
- Pour ouvrir le portail, une créature doit se retrouver piégée dans le labyrinthe créé par ce sort, puis s'en échapper. Quand la créature revient dans l'espace qu'elle a quitté, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 13 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).

- Une créature qui traverse ce portail se retrouve dans la zone 2d de la quatorzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

Trésor. Sur le manteau de Tanimar est attaché un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth (25 po). Il porte également une bourse en soie d'araignée contenant deux péridots (500 po chacun).

12B. L'araignée de fer

Plusieurs des tunnels menant à cette grotte de 9 mètres de haut sont ornés de câbles en soie. Les tunnels au sud descendent doucement vers les zones 11 et 18.

Gardes. Quatre **drows** montent la garde ici.
Araignée de fer. Une araignée de fer géante se tient immobile au milieu de la grotte.

Les drows (qui s'appellent Freb, Rylzzt, Urlimar et Vanalfein) portent des cors d'alarme dont le son se propage à travers les zones 10 à 19. Ils donnent l'alerte au premier signe d'intrusion, ce qui attire des renforts depuis les zones 12a, 12c et 12d.

L'araignée de fer est une créature artificielle de Grande taille non alignée qui mesure 2,10 mètres de haut. Elle a une CA de 10, 80 points de vie et est immunisée contre les dégâts de poison et psychiques. Voici ses caractéristiques : Force 18, Dextérité 10, Constitution 10, Intelligence 3, Sagesse 3 et Charisme 1. Sa vitesse au sol et en escalade est de 9 mètres, et elle peut escalader des surfaces difficiles (et notamment les plafonds) sans avoir à faire de test de caractéristique. Elle possède la vision aveugle dans un rayon de 18 mètres et elle est aveugle au-delà.

L'araignée de fer peut effectuer l'action de tirer un câble en soie de 15 centimètres d'épaisseur et d'une longueur pouvant atteindre 15 mètres, et fixer l'extrémité du câble à une surface solide à moins de 15 mètres de distance. Elle peut effectuer une action bonus pour se détacher du câble et le fixer à une surface solide à 3 mètres ou moins. Une fois qu'elle a créé 60 mètres de câble en soie, l'araignée ne peut plus en produire jusqu'à l'aube suivante. La seule raison d'être de l'araignée de fer est de produire des câbles en soie. Elle ne possède aucune attaque et ne montre aucun instinct de conservation.

Comme les scaladars, l'araignée de fer dispose d'un anneau de contrôle (c'est Drivvin Freth qui le possède). L'araignée de fer obéit à quiconque porte son anneau de contrôle. L'araignée est neutralisée dans la zone d'effet d'un *champ antimagie*. Si elle est la cible d'un sort de *dissipation de la magie*, l'araignée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sauvegarde du lanceur de sort ou sombrer dans l'inconscience pendant 1 minute.

12C. Les quaggoths

Cette caverne de 9 mètres de haut et les tunnels qui y conduisent sont traversés de câbles en soie (voir l'encadré « Les câbles en soie »). Neuf **quaggoths** rampent le long des câbles et tentent d'échapper au regard des créatures qui pénètrent dans la zone. Les quaggoths se laissent tomber à terre ou descendent des murs pour attaquer les intrus qu'ils ne reconnaissent pas.

12D. L'enclos des lézards géants

Monstres. Dix **lézards géants** dociles sont attachés à des piquets en fer plantés dans le sol. Cinq **drows** (une femme et quatre hommes) s'occupent des lézards.
Champignons. Les parois de 6 mètres de haut sont couvertes d'écales ridées (voir « Les champignons », page 59), que les drows donnent à manger aux lézards géants.

Le chef de ce groupe est une drow du nom de Talabsyn Freth, la cadette des sept filles d'Eredal. Les autres sont des hommes subordonnés peu loyaux du nom de Beleth, Cazimir, Ryldgar et Zakth. Au premier signe de problème, Talabsyn détache le lézard géant le plus proche et tente de s'échapper sur son dos. Elle s'enfuit en direction de la forteresse de sa famille par le chemin le plus sûr pendant que les hommes couvrent son évasion. Si on lui coupe sa retraite, Talabsyn se rend et ordonne aux drows de faire de même, dans l'espoir que ses ravisseurs chercheront à l'échanger contre une rançon. Elle n'hésite pas un seul instant à trahir les autres drows si cela lui permet de se sauver... et ils agissent exactement de la même manière à son égard.

Les éclaireurs drows utilisent des lézards géants comme montures. Chacun est équipé d'une selle, de rênes, d'étriers et de sacoches contenant 30 jours de rations (mousse et champignons séchés). Les lézards géants possèdent le trait pattes d'araignée (voir l'encadré « Variante : traits des lézards géants » dans l'Annexe A du *Monster Manual*), ce qui leur permet de grimper sur les câbles en soie et de quitter cette zone.

Trésor. Sur le manteau de Talabsyn est attaché un scarabée en obsidienne portant l'insigne de la maison Freth (25 po).

13. Le rond-point

Un ver foreur (créature artificielle métallique semblable en taille et en forme à un ver pourpre) a creusé cette salle en forme de roue pendant qu'il forait le passage menant à la treizième strate. Les personnages qui descendent jusqu'à la treizième strate rencontrent ce ver (voir « Le ver fouisseur » page 171).

Une fois par heure, le ver foreur remonte le tunnel depuis la treizième strate et tourne en sens horaire dans cette zone avant de redescendre à la strate inférieure. Le ver ne remplit pas complètement le tunnel et les petites créatures peuvent tenter de se glisser entre la paroi et lui. Quand le ver pénètre pour la première fois lors d'un tour de jeu dans l'espace occupé par une créature plus petite, cette dernière doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de réussite, la créature évite de se faire écraser entre le ver et la paroi du tunnel. Autrement, elle subit 22 (4d10) dégâts contondants.

14. Voie sans issue ?

Cette caverne de 4,50 mètres de haut s'étend sous la zone 15. Elle contient les éléments suivants :

Câbles en soie. Des câbles en soie s'entrecroisent dans le tunnel qui mène à cette zone.
Formation rocheuse. Une formation rocheuse de 3 mètres de haut et 3 mètres de large ressemblant à une énorme main griffue émerge du sol à l'extrémité ouest de cette grotte (un passage secret a été installé dans le plafond juste au-dessus de la serre).

Cette main griffue est une formation rocheuse naturelle et rien ne laisse penser qu'elle ait été sculptée. Des créatures peuvent facilement l'escalader. Une épaisse clef en fer dont la tête ressemble à un petit nez busqué repose sur le sol à côté de la main griffue, à la vue de tous. Cette clef ouvre les portes en fer du palais de Zox Clammersham (voir zone 7 de la strate 13).

Il est possible d'atteindre le passage secret dans le plafond en se tenant debout sur la formation rocheuse. La trappe est une dalle de pierre carré de 2,40 mètres de côté et de 30 centimètres d'épaisseur qui pivote sur un axe central. On peut l'ouvrir en la poussant ou en la tirant, mais cela requiert un test de Force (Athlétisme) DD20. La trappe reste ouverte jusqu'à ce qu'on la referme manuellement.

15. Les criquets

Les personnages entendent les stridulations incessantes de criquets tandis qu'ils approchent de cette caverne de 6 mètres de haut. La zone possède les caractéristiques suivantes :

Câbles en soie. Les deux tunnels conduisant à cette caverne sont parcourus de câbles en soie.
Caisses. Dix grosses caisses en bois de zurk sont dispersées dans cette caverne. Elles n'ont pas de couvercle et sont recouvertes de filets en mailles fines.
Passage secret. Le sol recèle un passage secret.

Chaque caisse contient des centaines de criquets cavernicoles inoffensifs, qui stridulent et se nourrissent d'une couche de guano de 30 centimètres d'épaisseur mélangé à des morceaux de viande couverts d'asticots. Les drows utilisent ces criquets cavernicoles pour nourrir les chauves-souris de la zone 11.

Le passage secret dans le sol est une trappe en pierre de 2,40 mètres de côté et de 30 centimètres d'épaisseur qui pivote sur un axe central. Pour l'ouvrir, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. On peut également appliquer une pression de 75 kg ou plus de l'un ou l'autre côté de la trappe pour la forcer à s'ouvrir. Toute créature qui ouvre accidentellement la trappe en se tenant dessus peut éviter de tomber en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, la créature fait une chute de 3 mètres et atterrit sur la formation rocheuse en forme de main griffue de la zone 14, ce qui lui inflige 3 (1d6) dégâts contondants.

16. La caverne entoilée

Cette caverne de 3 mètres de haut est remplie de câbles en soie. Il est impossible de le voir depuis l'une ou l'autre entrée de la grotte, mais le cadavre pourrissant d'un quaggoth gît dans l'alcôve la plus au nord, étouffé à mort par les spores empoisonnées d'un démon vrock (voir zone 17). Le quaggoth mort ne possède aucun trésor.

17. Le promontoire des démons

Deux rampes mènent à un promontoire de 12 mètres de haut qui fait presque entièrement le tour d'une immense caverne obscure. Ce promontoire fait pratiquement le tour de la forteresse drow. Il n'y a aucun passage à l'endroit où les parois du promontoire rencontrent les murs de la forteresse.

Cinq **vrocks** sont perchés sur le promontoire, chacun occupant l'une des positions 17a à 17e. C'est Drivvin Freth qui a convoqué ces démons, et ils n'obéissent qu'à ses ordres. Les vrocks utilisent leur vision dans le noir pour scruter la caverne à la recherche d'intrus.

Quand un vrock aperçoit quelque chose de suspect, il émet un long cri perçant qui se propage dans les zones 10 à 19 et alerte toutes les créatures qui s'y trouvent. Les démons se joignent ensuite allègrement à la bataille qui s'ensuit.

17a. Le perchoir du nord-est

Le **vrock** perché ici concentre son attention sur la rampe qui mène à cette zone.

17b. Le perchoir du nord

En plus de garder cette section du promontoire, le **vrock** surveille le jardin à mousse de la zone 18i, et il ouvre l'oreille pour repérer les éventuels intrus dans les zones 15 et 16. Les câbles en soie dans les tunnels qui conduisent à ces deux endroits empêchent les vrocks de les explorer.

17c. Le perchoir du nord-ouest

Le **vrock** perché ici grignote un troglodyte mort. Il s'est confectionné un nid à partir des ossements des enfants troglodytes dont il s'empare dans la champignonnière 9 mètres plus bas (zone 18i).

17d. Le perchoir du sud

Le **vrock** perché ici concentre son attention sur le passage menant aux cavernes de minotaures au sud. La caverne principale est traversée de câbles en soie, et les tunnels qui en partent descendent jusqu'à la zone 7b. Le vrock est trop gros pour passer entre les câbles.

17e. Le perchoir du sud-est

Le **vrock** en poste ici est à l'affût d'intrus en provenance de la zone 11. Derrière lui se trouve une petite caverne, dans laquelle la dépouille squelettique d'un ettin est adossée à la paroi noire, tué par des aventuriers bien avant la construction de la forteresse drow. Six crânes gnomes sont suspendus au pagne du squelette.

18. La forteresse des drows

La maison Freth a érigé sa sombre forteresse dans une caverne de 30 mètres de haut, dont le toit est constellé de stalactites. À l'extérieur des murs de la forteresse, le sol se cache sous une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur. Il n'y a pas de brume à l'intérieur des murs et autour du bastion de Gardaraigne, l'imposant édifice au cœur de la forteresse (la zone 19).

Il n'y a aucune source de lumière dans la forteresse ou aux alentours. Quiconque approche en s'éclairant attire l'attention des drows dans les tours de garde et des vrocks de la zone 17.

Tout au nord de la forteresse, les drows forcent leurs prisonniers et leurs serfs à cultiver de la nourriture pour eux. La vaste zone au sud-est du fort sert pour les exercices militaires, la pratique des armes et les rassemblements avant les expéditions.

18a. La tour d'accès

Cette tour constitue l'entrée principale de la forteresse. Un **mage drow** du nom de Llaxdorl Freth (cousin d'Eredal) monte la garde sur le toit, et huit **drows** masculins sont en poste à l'intérieur.

Les personnages qui arrivent à la forteresse en tant que prisonniers sont privés de leurs armes et de leurs ustensiles magiques quand ils traversent la tour. On les parque ensuite dans la cour jusqu'à ce que Rilna Freth (voir la zone 19c) ait décidé de leur sort. Les prisonniers sans valeur apparente pour les drows sont envoyés dans les enclos aux esclaves (zones 18g et 18h). Tous les autres sont conduits devant Erelal Freth dans la zone 19k pour un interrogatoire plus poussé.

Trésor. Llaxdorl porte un grimoire relié en chitine d'araignée qui contient tous les sorts qu'il a préparés, plus *couleurs dansantes*, *hâte* et *pattes d'araignée*. Sur sa robe est fixé un scarabée en obsidienne portant l'insigne de la maison Freth (25 po) et une bourse en soie d'araignée contenant deux spinelles bleus (500 po chacun).

18b. La tour nord-est

Un **mage drow** du nom d'Ulvir Barrek'zorn se tient sur le toit de cette tour, tandis que huit **drows** masculins sont à l'intérieur. En plus de défendre la tour, ces drows ont pour tâche de mater les mutineries dans l'enclos aux esclaves voisin (la zone 18g).

Trésor. Ulvir porte un grimoire relié en cuir noir orné d'un filigrane en argent représentant une toile d'araignée. Il contient tous les sorts qu'il a préparés, plus *forme gazeuse*, *arme magique* et *fou rire de Tasha*.

18c. La tour nord-ouest

Un **mage drow** du nom de Vrebbeth Imphiz'zal se tient sur le toit de cette tour, tandis que huit **drows** masculins sont à l'intérieur. En plus de défendre la tour, ces drows ont pour tâche de mater les mutineries dans l'enclos aux esclaves voisin (la zone 18h) et les jardins (la zone 18i).

Trésor. Vrebbeth transporte un grimoire relié en chair de torve cousue qui contient tous les sorts qu'il a préparés, plus *verrou magique*, *bourrasque* et *sommeil*. Sur sa robe est fixé un étui à parchemin en os contenant un *parchemin magique* de *télékinésie*.

18d. La tour sud

Un **mage drow** du nom d'Yrrlcheb Beltorzza se tient sur le toit de cette tour, tandis que huit **drows** masculins sont à l'intérieur.

Trésor. Yrrlcheb porte un grimoire relié en cuir de flumph qui contient tous les sorts qu'il a préparés, plus *saut*, *image miroir* et *envoi de message*. Sur sa robe est attachée une bourse en soie d'araignée contenant 31 pp.

18e. Baraquements du sud

Cette structure incurvée de 6 mètres de haut présente une porte en pierre sans serrure. Il abrite dix **drows** masculins en repos et qui consacrent leur temps libre à aiguiser et empoisonner leurs armes, à manger ou à méditer sur des bancs incurvés en pierre le long des murs.

18f. Baraquements du nord

Ce bâtiment et ses habitants sont identiques à ceux de la zone 18e.

18g. L'enclos des esclaves jardiniers

On ne peut manquer de remarquer la puanteur de troglodyte qui se dégage de cet enclos carré de 12 mètres de côté. Il présente des murs en pierre lisse de 6 mètres de haut, une porte renforcée en fer et une couverture de 1,50 mètre d'épaisseur en toiles gluantes qu'ont tissées cinq **araignées géantes**. L'enclos contient actuellement cinq **troglodytes** adultes et quatre enfants (non combattants de Petite taille), ainsi qu'un **minotaure** enchaîné au sol. Les cornes du minotaure ont été sciées, et une exposition prolongée à la puanteur des troglodytes l'a immunisé à ses effets.

Les araignées attaquent quiconque tente de couper leurs toiles ou de libérer les esclaves enfermés dans l'enclos.

Toute créature qui s'aventure sur les toiles ou y commence son tour de jeu se retrouve entravée. Une créature entravée peut consacrer son action à tenter de se libérer des toiles, ce qu'elle peut faire en réussissant un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 12. Chaque section carrée de toile de 3 mètres de côté a une CA de 10, 10 points de vie, une vulnérabilité au feu et est immunisée aux dégâts contondants, perforants et psychiques.

La solide porte en fer de l'enclos est fermée par un sort de *verrou magique* que seuls les drows (y compris les personnages drows) peuvent ignorer. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 pour enfoncer la porte.

Prisonniers. Les drows forcent les troglodytes à s'occuper de leurs jardins (la zone 18i). Le minotaure est trop violent pour être asservi, et les drows ont décidé de l'affamer jusqu'à ce qu'il se soumette ou qu'il soit suffisamment affaibli pour que les troglodytes puissent le tuer et le dévorer. Le minotaure est entravé, mais il peut frapper ses ennemis d'un coup de tête au lieu d'un coup de corne, et il inflige 11 (2d6 + 4) dégâts contondants en cas d'attaque réussie. Pour briser ses solides chaînes, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 30. On peut aussi les attaquer : elles ont une CA de 19, 30 points de vie, une résistance aux dégâts perforants et de feu, et sont immunisées aux dégâts psychiques et de poison.

Les défenses de la forteresse

Les murs extérieurs de 9 mètres de haut et les tours de 12 mètres de haut qui les flanquent sont construits en pierre noire et lisse. Le sommet des murs est effilé et couvert de pointes en pierre de 1,50 mètre de haut espacées de 3 mètres. Entre ces pointes sont tendues des toiles collantes, à la manière de fils barbelés, afin d'empêcher les créatures de franchir les murs. Pour les effets des toiles collantes, voir « Les Dangers des Donjons » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*. Chaque tour possède un toit plat cerné de créneaux.

Si l'alerte est donnée, les habitants de la forteresse ne tardent pas à se mobiliser. Vingt **drows** surgissent des baraquements dans les zones 18e et 18f, rejoints par Rilna Freth (de la zone 19c) et quatre **guerriers d'élite drows** (de la zone 19a). Ces drows prennent des positions défensives dans la cour, et se dispersent afin de réduire l'impact des attaques de zone. Face à des adversaires particulièrement puissants, Rilna libère les prisonniers des zone 18g et 18h et les force à se battre pour la maison Freth. Mais dès l'instant où le combat tourne au désavantage des drows, les prisonniers se retournent contre leurs ravisseurs.

En plus des drows dans la cour, les envahisseurs vont devoir faire face aux drows dans les tours de garde, qui peuvent prendre pour cibles des créatures à l'intérieur et à l'extérieur de la cour. Toutes les tours de garde (zones 18a à 18d) sont purement utilitaires et vides de tout mobilier. Une tour possède les défenses et les particularités suivantes :

- Les portes en pierre de la tour son renforcées et fermées de l'intérieur par une barre. Des armes de siège sont nécessaires pour les abattre.
- Des meurtrières au rez-de-chaussée et au premier étage confèrent un abri important à ceux qui se tiennent derrière. L'abri qu'octroient les créneaux du toit varie en fonction de l'angle de l'attaque.
- Des échelles en métal et des trappes relient les différents niveaux d'une tour, et il est possible de verrouiller de l'intérieur la trappe qui mène au toit. Pour forcer une trappe verrouillée, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 27.
- Chaque tour abrite huit **drows** mâles (quatre au rez-de-chaussée et quatre au premier étage) qui utilisent leurs arbalètes légères par les meurtrières. Cette attaque est identique à l'attaque d'arbalète de poing d'un drow, si ce n'est qu'elle a une portée de 24/96 m et qu'elle inflige 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.
- Un **mage drow** mâle monte la garde sur le toit.

Les personnages bénéficiant d'une escorte de la maison Freth ou qui se sont habilement déguisés en drows peuvent approcher ouvertement de cette forteresse. Le mage au sommet de la tour d'accès (zone 18a) s'enquiert de leur identité et de la raison de leur visite, et il ne les laisse entrer que si leurs réponses n'éveillent pas ses soupçons. Tandis que les visiteurs traversent la tour, le mage drow convoque un **quasit** et lui ordonne d'avertir Rina Freth de leur arrivée. Le quasit prend la forme d'une chauve-souris et vole jusqu'à la zone 19c pour transmettre la nouvelle. Rilna détermine ce qu'elle doit faire des visiteurs, et elle conduit à la zone 19k ceux qui cherchent audience auprès de sa sœur Erelal.

18h. L'enclos des esclaves gobelins

Cet enclos a les mêmes caractéristiques que celui de la zone 18g, si ce n'est que la puanteur des troglodytes en est absente, et qu'il n'y a aucune araignée géante sur le toit en toile. Voici les caractéristiques de cet enclos :

Gobelins. Douze **gobelins** armés mais visiblement fatigués rongent des os sur des paillasses.

Déchets. L'enclos est jonché de crânes et d'ossements de gnomes des profondeurs et de gobelins, ainsi que de quelques drows ayant suscité la colère d'Erelal Freth.

Les drows se servent des esclaves gobelins comme d'ouvriers. Chaque gobelin souffre de deux niveaux d'épuisement. Les gobelins se recroquevillent et supplient qu'on leur laisse la vie sauve s'ils se sentent menacés. Malgré leur apparence misérable, on ne peut pas leur faire confiance et ils sont prêts à tout pour survivre, quitte à trahir et dévorer leurs libérateurs.

18I. Les jardins

Ces champs fournissent l'essentiel de l'alimentation des troupes de la maison Freth à Undermountain. On fait pousser de la mousse comestible dans le jardin à l'est, tandis que les deux autres jardins présentent des rangées de pieds-de-fût et de bonnets-bleus (voir « Les champignons », page 59)

Deux **troglodytes** adultes et trois enfants (non combattants de Petite taille) s'occupent de chaque jardin, sous la surveillance étroite d'un contremaître **drow**. Les **vrocks** des zones 17b et 17c plongent et attaquent les esclaves qui refusent de travailler ou toute autre créature qui menace le contremaître.

19. Le bastion de Garadaraigne

Cet édifice dépourvu de fenêtre présente une ressemblance saisissante avec une araignée accroupie, et ses murs en pierre noire veinée d'argent sont parfaitement lisses. C'est de là qu'Erelal Freth supervise toutes les opérations de la maison Freth à travers Undermountain, son frère Drivvin lui faisant office de conseiller.

L'ovale central du bastion (les zones 19e à 19k) possède des murs de 4,50 mètres de haut et un toit en coupole de 9 mètres de haut. Les structures attenantes (les zones 19a à 19d) ont des murs de 3 mètres de haut et des toits en coupole de 6 mètres de haut.

Toutes les portes extérieures sont tenues fermées par des sorts de *verrou magique* que seuls peuvent ignorer les drows portant les scarabées en obsidienne frappés de l'insigne de la maison Freth. Un test réussi de Force (Athlétisme) DD 25 est nécessaire pour forcer une telle porte. Les portes intérieures n'ont pas de verrou.

Quand une alarme retentit à l'extérieur, les occupants du bastion se préparent au combat mais demeurent où ils sont. Ils ne peuvent pas être surpris, et les personnages sont désavantagés lors des tests de caractéristique visant à convaincre les habitants qu'ils ne constituent pas une menace. Les occupants maintiennent cet état d'alerte jusqu'à ce que Rilna Freth leur confirme que la forteresse est en sécurité.

19a. Baraquements d'élite

Quatre **drows** féminines se reposent ici : Ilanlue et Sabatrin Freth (la troisième et la quatrième des sept filles d'Erelal), Iymn Vrindolin et Mircolar Do'ett. Elles consacrent leur temps libre à aiguiser et empoisonner leurs armes, à manger ou à méditer sur des bancs incurvés en pierre le long des murs.

Trésor. Chaque guerrière porte un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth (25 po).

19b. L'entrepôt

La porte en pierre de cette structure incurvée a fait l'objet d'un sort de *verrou magique* que seuls les drows portant le scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth peuvent ignorer. Ce salle présente des étagères en pierre chargées de provisions pour les gardes de la forteresse : deux cents paquets en soie d'araignée contenant chacun 10 jours de rations (mousse et champignons secs), ainsi que cent outres d'eau.

19c. Les quartiers de la châtelaine

Un sort de *verrou magique* a été lancé sur la porte en pierre, et seuls les drows portant un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth peuvent l'ignorer. Ces quartiers bien aménagés sont ceux de la châtelaine de la forteresse, Rilna Freth, une **guerrière d'élite drow** qui possède 110 points de vie, et qui est aussi la sœur cadette d'Erelal Freth. Cette zone contient les éléments suivants :

Trou. Un trou de 60 centimètres de diamètre a été pratiqué dans le toit. Situé à 6 mètres au-dessus du sol, ce trou permet aux quasits qui prennent la forme d'une chauve-souris de transmettre les messages à Rilna depuis la tour d'accès (zone 18a). Une créature de Petite taille peut facilement se glisser dans ce trou, et une créature de taille Moyenne peut y parvenir en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 17.

Buffet. Un étroit buffet vitré en bois noir et incrusté de motifs arachnéens en argent se dresse en face de la porte.

Hamac. Un hamac en soie d'araignée est suspendu à l'ouest.

Coffre. À l'est se trouve un coffre en fer cadenassé dont le couvercle est décoré de minuscules araignées en relief.

Rilna porte sur elle la clef du coffre cadenassé, mais un personnage disposant d'outils de voleur peut crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité DD 20.

Trésor. Le coffre contient 800 po, six zircons (50 po chacun), quatre grenats (100 po chacun) un topaze (500 po) et deux *potion de soins*.

Le buffet abrite vingt fioles. Chacune contient cinq applications de poison drow (voir « Les poisons » dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

Rilna porte en heaume en platine en forme d'araignée orné de huit orbes noirs figurant les yeux (2500 po) ainsi qu'un manteau en soie d'araignée (50 po), sur lequel est fixé un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth (25 po).

19d. L'armurerie

Un sort de *verrou magique* a été lancé sur la porte en pierre, et seuls les drows portant un scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth peuvent l'ignorer. Le mur du fond est couvert d'étagères chargées de boîtes. Ces boîtes contiennent trente épées courtes, trente arbalètes de poing et plusieurs centaines de carreaux d'arbalète.

19e. Le hall des araignées

Ce passage sombre grouille de centaines d'araignées inoffensives.

Les visiteurs doivent traverser ce hall jusqu'à la zone 19k pour rencontrer Erelal et Drivvin. Les bruits de pas des passants attirent l'attention des invités dans la zone 19f, et ils sortent de leurs quartiers pour accueillir les nouveaux arrivants et s'en faire une opinion.

19f. La chambre des invités

Émissaires. C'est ici que résident Maleen Ombresoir (**mage** humaine illuskienne, CM) et Tendra Sombrelame (**assassin** humaine illuskienne, CM).

Mobilier. Les meubles en bois de zurkh comprennent un grand lit aux draps de soie d'araignée et une armoire.

Lumière. Une lanterne sourde ayant fait l'objet d'un sort de *flamme éternelle* est suspendue au-dessus du lit.

Maleen et Tendra sont venues du fort Ombresoir sur l'ordre d'Halaster Blackcloak. Sous prétexte de chercher

une alliance entre le fort Ombresoir et la maison Freth, elles ont offert à Drivvin Freth de devenir le nouvel apprenti du Mage dément. Drivvin leur a répondu avoir besoin de temps pour prendre sa décision, et elles attendent désormais sa réponse avec une certaine impatiente.

Les deux émissaires montrent leur volonté (feinte) de s'attirer les faveurs de la maison Freth en venant à sa défense si le bastion de Gardaraigne est attaqué, mais elles fuient la forteresse si Erelal et Drivvin tombent au combat.

19G. La cuisine et le garde-manger

La pièce principale de cette zone est une cuisine, dont le mur extérieur et couvert de comptoirs et de placards. Elendar et Farril, deux **drows** masculins sans arme ni armure, préparent ici les repas pour les habitants du bastion. Drivvin lance régulièrement des sorts de *coercition mystique* sur les cuistots pour les empêcher d'empoisonner la nourriture ou la boisson.

La petite pièce à l'est de la cuisine est un garde-manger bien fourni.

19H. Salle de bain

Une baignoire en fer trône dans cette pièce, et une pompe en fer se trouve à côté. Cette pompe tire l'eau d'une source chaude souterraine en dessous de la forteresse afin de remplir la baignoire.

19I. Le bureau de Drivvin

Cape. Une longue cape noire est suspendue à une patère près de la porte. Elle est ornée de broderies argentées représentant des toiles d'araignée et d'un fermoir en forme de pattes d'araignée.

Mobilier. Un magnifique lutrin en bois de zurkh se dresse au milieu de la pièce. Il est vide. Au pied du lutrin se trouve un coffre en adamantium aux poignées en forme d'araignée.

Trésor. La cape suspendue à la porte est un magnifique vêtement d'une valeur de 250 po.

Le coffre a reçu un sort de *verrou magique* que seul Drivvin peut ignorer. Un sort de *déblocage* ou toute autre magie similaire permet d'ouvrir le coffre. Autrement il est impossible à forcer. L'intérieur du coffre est divisé en compartiments. Il contient une paire de bottes en cuir noir, une outre vide, un œuf de basilic pétrifié, un sac en soie d'araignée contenant 175 pp, une *potion de vitalité* et deux épais grimoires.

Les grimoires contiennent tous les sorts que Drivvin Freth a préparés, plus *animation des morts*, *animation des objets*, *champ antimagie*, *verrou magique*, *fabrication*, *doigt de mort*, *boule de feu*, *coercition mystique*, *globe d'invulnérabilité*, *rayon affaiblissant*, *pattes d'araignée* et *façonnage de la pierre*.

19J. Le sanctuaire d'Erelal

C'est dans cette zone qu'Erelal s'adonne à toutes sortes de sombres plaisirs. La salle contient les éléments suivants :

Prisonniers. Deux **drows** masculins sont suspendus par des chaînes en fer au mur extérieur incurvé. Deux autres chaînes sont vides.

Berceau. Un élégant berceau se trouve contre le mur sud entre les deux portes. Il est orné de gravures figurant des araignées et protégé par un baldaquin ressemblant à une toile.

Table. Sur une petite table à côté du berceau est posé un petit coffret noir. La table possède une petite tablette entre ses pieds sur laquelle est posé un trousseau de clefs (ces clefs déverrouillent les fers de cette pièce).

Les deux prisonniers ont été tournés face au mur, et leur dos est couvert du sang coulant des plaies infligées par le fléau d'Erelal Freth.

L'un des prisonniers n'est autre qu'Hatchrin Alet'taz, le compagnon d'Erelal Freth et le père de son onzième enfant à naître. Il est dépourvu d'arme et d'armure, et il ne lui reste que 3 points de vie. Erelal le torture car on lui a rapporté que l'un de ses proches prévoyait d'empoisonner son enfant après sa naissance, et elle a trouvé une fiole de poison sur sa personne (le faux témoignage et la fiole cachée sur Hatchrin sont l'œuvre de Drivvin Freth, qui veut éliminer ce dernier de la vie de sa sœur). Hatchrin jure d'être redevable aux personnages qui l'aideront à regagner la confiance d'Erelal et lui permettre ainsi de voir la naissance de son enfant.

L'autre prisonnier drow est un espion de la maison Auvryndar du nom de Varn Telenna. Il est dépourvu d'arme et d'armure, et il ne lui reste que 6 points de vie. Erelal a fini de l'interroger, et Varrn en est au point qu'il lui est bien égal de vivre ou de mourir. Si les personnages le libèrent, Varrn les remercie, rend grâce à Lolth d'avoir épargné sa vie et commence à préparer son évasion.

Trésor. Le berceau contient des couvertures en soie d'araignée. Six minuscules araignées serties de joyaux (250 po chacune) sont suspendues au ciel de lit du berceau par des fils d'argent.

Les émissaires Ombresoir ont offert le coffret noir en signe de leur (fausse) déférence. Il est incrusté de nacre et marqué d'un sceau peint en or de la famille Ombresoir : une torche allumée, tête-bêche, qui laisse échapper trois braises. Le coffret pèse 7,5 kg et vaut 250 po en tant qu'objet d'art. Sa doublure en velours violet abrite une boîte à musique en or d'une valeur de 2 500 po.

19K. La mère et le frère

Tandis que les personnages approchent l'une des portes menant à cette zone, ils entendent une voix féminine crier en elfique, et une voix masculine qui répond en marmonnant. Erelal Freth reproche à son frère ses échecs répétés dans la soumission des minotaures des cavernes du sud. La porte ouest a fait l'objet d'un sort de *verrou magique* de sorte que seuls les drows portant le scarabée en obsidienne frappé de l'insigne de la maison Freth peuvent ignorer. Voici les occupants et le contenu de cette pièce :

Drows. Erelal Freth, **prêtresse drow de Lolth**, est enceinte. Elle se repose dans un divan en cristal matelassé aux décorations arachnéennes posé au milieu de la pièce. Deux **drows** masculins prennent soin d'Erelal tandis que Drivvin Freth, un **archimage** drow, fait les cent pas dans la pièce, visiblement contrarié.

Buffet. Un buffet à portes vitrées adossé au mur nord abrite une carafe en cristal de vin de champignon et plusieurs gobelets en bois de zurk émaillé.

Sanctuaire. Contre le mur est se dresse un impressionnant sanctuaire en argent dédié à Lolth (voir « Le sanctuaire de Lolth » plus bas).

Erelal ne porte pas d'armure mais une ample robe noir et argent, ce qui lui confère une CA de 12. En revanche, elle est armée de son fléau. Les drows qui l'accompagnent, Chaszantar et Ulgreth, sont des sycophantes qui cherchent tous deux à devenir son nouveau compagnon. Ils ne portent pas d'armure mais des toges en soie d'araignée, ce qui leur donne une CA de 12.

Erelal est à moins de trente jours de donner naissance à son onzième enfant, mais elle refuse de laisser sa grossesse interférer avec sa mission : la destruction de la maison Auvryndar et la conquête d'Undermountain. Ayant

essuyé toute une série de défaites militaires, Erela n'est pas du tout d'humeur à recevoir des visiteurs, et son frère doit encore tenir sa promesse d'asservir les minotaures de la strate Labyrinthique. Elle traite les visiteurs qui viennent la voir pour affaires ou pour exposer leurs griefs de manière particulièrement expéditive. Ceux qui demandent audience pour des questions frivoles font l'objet de réprimandes ou de menaces et elle les renvoie en les enjoignant de ne plus la déranger.

Si on la menace, Erelal tente de convoquer une **yochlol** pour la protéger. Si le sanctuaire de Lolth situé dans cette salle est intact, la convocation démoniaque a 90 % de chances de réussir. Eredal gêne alors ses ennemis par un sort de *ténèbres* avant de prendre la sortie la plus sûre. Les araignées géantes qu'elle convoque par le sort *invoquer des animaux* se servent de leur vision aveugle pour cibler les ennemis plongés dans les ténèbres magiques. Si sa défaite est inévitable et qu'il lui est impossible de s'enfuir, Erelal fait toutes les concessions nécessaires pour sauver sa vie et celle de son enfant à naître.

Le frère aîné d'Erelal est vêtu d'une longue robe grise aux motifs noirs représentant des toiles d'araignée. Drivvin a persuadé sa sœur qu'il est en mesure d'asservir les minotaures, ce qui permettrait à la maison Freth de vaincre les troupes de la maison Auvryndar et de renforcer son pouvoir à travers Undermountain. Mais ayant pris conscience qu'il est incapable de convoquer seul le démon goristro, l'archimage réalise que le seul moyen pour lui de réussir consiste à accepter l'offre d'Halaster et sa promesse de l'aider. Drivvin sait que s'il quitte Eredal pour devenir l'apprenti d'Halaster — et même si au final il le fait pour le bien de sa sœur — il sera banni de sa famille. Il attend donc le bon moment pour annoncer la nouvelle à sa soeur, qui se montre déprimée suite à ses récentes défaites face à la maison Auvryndar.

Drivvin est un **archimage** drow avec les modifications suivantes :

- Il est neutre mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : il parle l'abyssal, le commun, le nain, l'elfique, le gobelin et le commun des profondeurs. Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il peut naturellement lancer *lumières dansantes* à volonté, et il peut lancer chacun des sorts *ténèbres*, *lueurs féeriques* et *lévitation* (sur lui-même uniquement) une fois par jour. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Il est désavantagé lors de ses jets d'attaque et ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.
- Il a lancé *esprit impénétrable* sur lui-même.
- Une fois par jour, Drivvin peut utiliser une action pour convoquer un démon qui a un indice de dangerosité de 6 ou moins. Le démon convoqué apparaît dans un espace inoccupé à moins de 18 mètres de lui, se comporte comme son allié, et ne peut pas convoquer d'autres démons. Ce démon convoqué reste jusqu'à ce que Drivvit utilise une action pour le révoquer ou que les pv du démon tombent à 0.

Si un combat éclate ici, Drivvin utilise sa première action pour lancer *arrêt du temps*. Il utilise le temps supplémentaire que lui octroie ce sort pour convoquer un **barlgura** et lancer *bouclier de feu* sur lui-même, ainsi qu'*armure du mage* et *peau de pierre* s'il ne l'a pas déjà fait. Drivvin se bat jusqu'à la mort pour protéger sa sœur.

Sanctuaire de Lolth. Ce sanctuaire ressemble a une cage de 1,80 mètre de haut faite de toiles d'araignée en argent poli avec de délicates portes à charnières. Cette cage en argent est soudée dans le mur et il est impossible de l'en détacher. À l'intérieur se trouve une statue en obsidienne de 90 centimètres de haut représentant Lolth sous sa forme drow. Cette statue est couverte de sang sacrificiel, et une dague en obsidienne ensanglantée repose à ses pieds.

Toute créature qui retire la statue du sanctuaire contracte immédiatement une maladie appelée la mort poisseuse. Cette maladie dure 7 jours ou jusqu'à ce qu'on la soigne par un sort de *restauration inférieure* ou toute autre magie similaire. Une créature affectée par la mort poisseuse se met à saigner de façon incontrôlable, et elle est désavantagée lors des tests de Constitution et des jets de sauvegarde de Constitution. En outre, chaque fois que la créature subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu.

Trésor. Erelal porte un collier en platine figurant une toile d'araignée à laquelle sont suspendues de minuscules araignées en cristal noir (2 500 po).

La statue de Lolth pèse 125 kg et vaut 2 500 po en tant qu'objet d'art. La dague en obsidienne trouvée dans le sanctuaire vaut 250 po.

L'élégante carafe à vin dans le buffet vaut 250 po, mais elle se brise facilement.

Drivvin porte un anneau en fer qui fait office d'anneau de contrôle pour l'araignée de fer de la zone 12b.

Les conséquences

Si les personnages ne parviennent pas à vaincre Drivvin Freth, l'archimage drow accepte d'entrer au service d'Halaster comme apprenti en échange de l'aide du Mage dément dans la convocation et l'assujettissement d'un goristro. La préparation du rituel de convocation prend 30 jours, et Drivvin et Halaster le conduisent dans la cour de la forteresse drow.

Quand le démon apparaît, Halaster le piège dans un rubis d'une valeur de 5 000 po et confie la gemme à Drivvin. Sous couvert d'un sort d'*invisibilité*, Drivvin emporte cette gemme jusqu'à la zone 8a et la brise pour y libérer le démon. Le prenant pour un émissaire de Baphomet, les minotaures regardent le démon se repaître des dépouilles qui gisent dans la zone 8a. Une fois qu'il a mangé tous les cadavres, il se met à dévorer tout ce qu'il peut tuer. Rassasié, le démon envoie ses nouveaux serviteurs minotaures tuer tout ce qui vit dans la onzième strate et lui rapporter davantage de viande à dévorer. Le goristro considère les drows qui portent l'insigne de la maison Freth comme ses alliés, et il ordonne à ses minotaures de passer leur chemin et d'aller massacrer d'autres créatures.

Si Erelal Freth survit, elle donne naissance à sa huitième fille, Amalica, et continue de mener la guerre contre la maison Auvryndar et ses alliés. La naissance d'Amalica est perçue comme un signe de la faveur de Lolth, ce qui ravive la résolution de la maison Freth et fait tourner la situation à son avantage. Plusieurs maisons jusqu'alors alliées à la maison Auvryndar changent de camp et envoient des émissaires rencontrer Erelal et lui porter des présents pour son enfant bénie.

Si Erelal et Drivvin trouvent la mort, les alliés de la maison Freth l'abandonnent, de peur de tomber eux aussi en disgrâce auprès de Lolth. Sans ces alliés, la maison Freth se retrouve trop faible pour pouvoir se défendre, ne serait-ce que contre ses voisins minotaures. Les survivants se terrent dans la forteresse tandis que des émissaires sillonnent l'Underdark à la recherche de renforts – renforts que Vlonwelv Auvryndar (voir strate 10) fera tout pour empêcher d'arriver à temps.



Strate 13 : Le cimetière de Trobriand

Connu sous le nom de Mage de métal, Trobriand est spécialisé dans la fabrication de créatures artificielles métalliques. Cette strate lui sert d'atelier, de terrain d'essai et d'entrepôt de ferraille. Trobriand lui-même ne s'y rend que rarement, préférant rester auprès de son maître, Halaster, dans la vingt-troisième strate. Le cimetière de Trobriand est conçu pour quatre personnages de niveau 12. Ceux qui remportent les épreuves de cette strate gagnent assez de PX pour atteindre le niveau 13.

Qui réside là ?

Cette strate est peuplée par les créatures artificielles magiques de Trobriand. Un gnome appelé Zox Clammersham vit parmi elles. Des hobgobelins de la quatorzième strate rôdent dans le cimetière de Trobriand, attirés par la ferraille qu'ils veulent voler pour leurs suzerains géants du feu. Ils espèrent aussi s'emparer de l'anneau que Zox utilise pour commander une grande partie des créatures artificielles du donjon.

Les scaladars

Les scaladars (voir l'annexe A) forment la majorité des créatures artificielles du cimetière de Trobriand. Ces énormes scorpions munis de pinces broyeuses et d'un aiguillon électrique agissent de façon autonome tant qu'ils ne sont pas contraints à obéir aux ordres d'une créature qui porte l'un des anneaux de contrôle du métal de Trobriand.

Le ver foreur

Trobriand s'est inspiré du ver pourpre pour élaborer cette foreuse de 30 mètres de long et de 4,50 mètres de diamètre. À moins que Trobriand ne lui donne l'ordre de faire autre chose, le ver se déplace infatigablement dans des tunnels et tranchées érodés. Il attaque sans réfléchir tout ce qui passe devant lui et s'aventure occasionnellement vers le haut ou le bas, jusqu'aux douzième et quatorzième strates. Les personnages l'entendent longtemps avant de le voir.

Le ver a un indice de dangerosité de 16 (15 000 PX). C'est un **ver pourpre** avec les modifications suivantes :

- Le ver est une créature artificielle.
- Il est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques et contre les dégâts contondants, perforants et tranchants issus d'attaques non magiques infligées avec des armes qui ne sont pas en adamantium.
- Il est immunisé contre l'épuisement et les états aveuglé, charmé, assourdi, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné et à terre.
- Le ver regagne 10 points de vie au début de chacun de ses tours s'il a au moins 1 point de vie.
- Remplacez ses options d'action attaques multiples et morsure par les options décrites ci-dessous.

Attaques multiples. Le ver effectue deux attaques : une avec ses mâchoires broyeuses et une avec son aiguillon.

Mâchoires broyeuses. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d8 + 9) dégâts tranchants.

Zox Clammersham

Zox Clammersham est un gnome des roches ingénieux ; il est le seul survivant du groupe d'aventuriers dont il faisait partie, tombé lors d'une expédition à Undermountain. Depuis le décès de ses amis, Zox est parvenu à s'emparer

d'un anneau qui lui permet de commander les scaladars. Il les a chargés de construire un engin qu'il appelle le Simulacrux. Cet engin pourra, en théorie, créer un simulacre de tout scaladar qui passera au travers. Les intentions de Zox ne sont pas malveillantes ; il a simplement besoin de plus de scaladars pour construire toutes les choses qu'il a conçues dans son esprit.

Les pillards hobgobelins

L'abondance de ferraille dans cette strate n'est pas passée inaperçue des géants de feu de la quatorzième strate. Ils ont envoyé des sbires hobgobelins pour voler le métal, qu'ils utilisent pour construire leur grande créature artificielle. Les hobgobelins pillent en petites bandes et utilisent des oxydeurs dressés pour distraire les créatures artificielles de Zox. Ces pillards sont violents de nature, mais des aventuriers intelligents pourront parlementer avec eux.

Les hobgobelins ont récemment compris comment Zox contrôlait les scaladars et leur but est maintenant de tuer le gnome pour lui prendre son anneau de contrôle. Jusqu'ici, Zox est parvenu à échapper à tous les hobgobelins envoyés pour le tuer.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de cette strate font référence à la carte 13. Sauf indication contraire, les tunnels qui relient les différentes cavernes font 9 mètres de hauteur.

1. Les tunnels et les tranchées

Le ver foreur de Trobriand a créé les tunnels qui relient cette strate à la douzième et à la quatorzième. Il a aussi creusé des tranchées profondes de 6 mètres dans les zones 2 et 11 de cette strate. Ces tunnels et tranchées ont été lissés par les passages répétés du ver. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD20 pour escalader un tunnel ou une tranchée sans l'aide de magie ou de matériel d'escalade.

Des ponts voûtés de pierre enjambent les tranchées en trois points. Un personnage peut tenter de sauter d'un pont sur le dos du ver qui passe en dessous. Il doit alors effectuer un test de Dextérité (Acrobaties) DD15. S'il réussit, le personnage atterrit sur le dos du ver sans subir de dégâts ni tomber à terre. S'il échoue, il glisse et tombe du ver, se retrouve à terre dans la tranchée et subit 10 (3d6) dégâts contondants consécutifs à sa chute.

2. La grande salle

Cette caverne haute de 36 mètres fourmille d'activité.

2a. Le Simulacrux

Simulacrux. Une tranchée profonde de 6 mètres entoure une arche voûtée en métal à moitié construite qui s'élève d'un lit de ferraille.

Ouvriers. Quatre **scaladars** (voir l'annexe A) traînent de nouvelles pièces de métal vers l'arche et les y attachent. La caverne est sombre, à part la lumière intermittente des étincelles de soudure qui émanent de l'aiguillon caudal des créatures artificielles.

Arbalestes. Une dizaine d'arbalestes (utilisez les statistiques du **quadrone**) volettent autour de l'arche. Une arbaleste ressemble à une gigantesque arbalète à répétition munie d'ailes mécaniques et de quatre jambes articulées en métal.

Zox Clammersham utilise les scaladars qu'il contrôle pour construire le Simulacrux et défendre celui-ci en cas d'attaque. Le Simulacrux est conçu pour répliquer les scaladars par une variante du sort *simulacre* qui utilise la rouille comme composante à la place de la neige. L'arche est à des mois de son achèvement et il y a de bonnes chances pour qu'elle ne fonctionne pas comme prévu. Un personnage peut déterminer la fonction de l'arche en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 30.

Le Simulacrux est un objet gigantesque avec une CA de 19, 400 points de vie, une immunité contre les dégâts de poison et psychiques et contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en adamantium. La destruction de l'arche condamne le projet, Zox n'ayant pas la détermination nécessaire pour le reprendre à zéro.

Le Simulacrux déforme la magie alentour. Tout sort lancé à 9 mètres ou moins de l'arche déclenche automatiquement un excès de magie sauvage dont l'effet est déterminé en lançant un dé de pourcentage sur la table Excès de magie sauvage dans la section « Ensorceleur » au chapitre 3 du *Player's Handbook*.

La ferraille autour de l'arche forme un terrain difficile pour les créatures qui ne sont pas des scaladars.

2b. L'avant-garde hobgobeline

Un **capitaine hobgobelin** du nom de Kurlog a mené en ce lieu une force de sept **hobgobelins**. Ils sont accroupis derrière des barricades de ferraille dressées sans soin le long de la saillie nord-ouest qui surplombe la tranchée.

Les hobgobelins veulent débusquer Zox Clammersham, le vaincre et s'emparer de l'anneau qu'il utilise pour contrôler les scaladars afin de le rendre à Roi-Funeste, le seigneur de guerre hobgobelin de la quatorzième strate. Kurlog acceptera toute aide raisonnable pour accomplir cette mission. Il apprécierait tout particulièrement que les aventuriers abattent les arbalestes qui gardent le Simulacrux.

2c. Les détritus

Épaves. Cette section de caverne est parsemée des restes de machines cassées.

Cadavres. Deux ogres équipés d'armures de fer reposent, morts, parmi les détritus métalliques, leur chair percée de dizaines de carreaux d'arbalète métalliques.

Les ogres ont servi les hobgobelins jusqu'à leur mort sous le tir des arbalestes de Zox il y a quelques jours.

3. L'entrepôt de ferraille

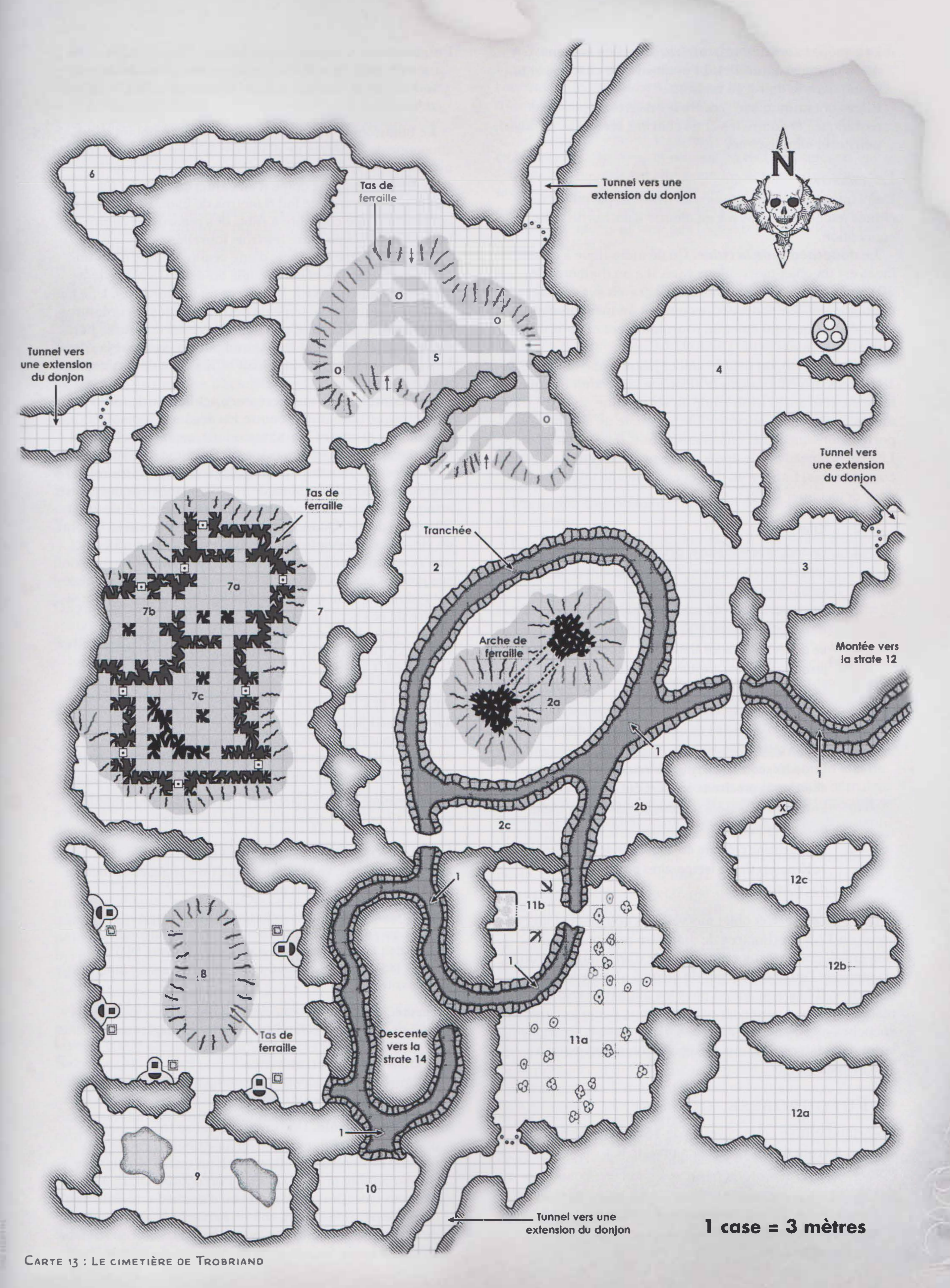
Guêpes de métal. Cinq guêpes géantes faites de métal (voir « Les guêpes de métal ») bourdonnent dans la caverne haute de 15 mètres.

Camelote à l'abandon. Des engins métalliques à moitié finis et détruits sont éparpillés au sol, la plupart trop rouillés pour être réparables. Deux objets magiques abandonnés se trouvent parmi les épaves (voir « Le trésor » plus bas).

Oxydeurs. Trois **oxydeurs** se gavent de tas de ferraille et sont trop distraits par l'abondance de nourriture pour représenter une menace. Ils ne se battent que pour se défendre.

Les guêpes de métal

Les guêpes de métal sont programmées pour attaquer des humanoïdes de taille Moyenne ; elles ignorent les autres créatures, sauf si celles-ci les attaquent. Ce sont des **guêpes géantes**, avec les modifications suivantes :



Carte 13 : Le cimetière de Trobriand

- Les guêpes sont des créatures artificielles avec une CA de 16 (armure naturelle), 24 points de vie chacune et la vision dans le noir à 18 mètres.
- Elles sont immunisées contre les dégâts de poison et psychiques et contre les états charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié et empoisonné.

Le trésor

Deux inventions récupérables se trouvent parmi les machines jetées. Vous pouvez en ajouter d'autres de votre conception.

Le dodécaèdre de la ruine. Ce dé métallique à douze faces est un objet merveilleux rare. Il a un diamètre de 30 centimètres et les chiffres 1 à 12 gravés sur ses faces pentagonales. Le dodécaèdre contient un mécanisme horloger ésotérique qui émet un ronronnement et un bruit sec lorsqu'on le lance.

Par une action, on peut le lancer jusqu'à une distance de 18 mètres. Un effet magique aléatoire se produit lorsque le dé s'arrête après avoir roulé au sol sur une distance d'au moins 3 mètres. Si aucune cible adéquate ne se trouve à portée alors que l'effet en nécessite une, il ne se passe rien. Les sorts lancés par le dodécaèdre ne nécessitent pas de composantes. Lancez un d12 et consultez la table suivante pour déterminer l'effet :

d12	Effet
1–2	Le dodécaèdre explose, détruit. Toute créature présente dans un rayon de 6 mètres autour du dé lorsqu'il explose doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD13. Elle subit 40 (9d8) dégâts de force sur un échec, moitié moins sur une réussite.
3–4	Le dodécaèdre lance *lumière* sur lui-même. L'effet dure jusqu'à ce qu'une créature touche le dé.
5–6	Le dodécaèdre lance *rayon de givre* (+5 pour toucher) en ciblant une créature au hasard qui se trouve à 18 mètres ou moins de lui et qui n'a pas d'abri total contre cette attaque.
7–8	Le dodécaèdre lance *poigne électrique* (+5 pour toucher) sur la prochaine créature qui le touche.
9–10	Le dodécaèdre lance *ténèbres* sur lui-même. L'effet dure 10 minutes.
11–12	La prochaine créature qui touche le dodécaèdre gagne 1d10 points de vie temporaires pour une durée d'une heure.

Orbe du gong. Cet objet merveilleux courant est un orbe creux de 12,5 centimètres de diamètre pesant 2,5 kilos. Son enveloppe externe est composée d'anneaux de bronze crantés que l'on peut tourner de façon à aligner leurs encoches. Il faut une action pour les aligner et cela fait résonner l'orbe comme un puissant gong jusqu'à ce que les encoches ne soient plus alignées. Il se passe 6 secondes entre deux coups de gong. Ceux-ci s'entendent jusqu'à 180 mètres.

4. Fulgurobèse, go !

Trobriand utilise cette caverne de 15 mètres de haut comme terrain d'essai pour ses projets les plus dangereux.

Épaves. La caverne a été noircie par nombre de feux et d'explosions. Le sol est couvert de débris de scaladars et de créatures artificielles plus petites non identifiables.

Fulgurobèse. Cette machine de taille Gigantesque constituée de bois, de métal et de pierre est invisible depuis l'entrée de la caverne. Elle se trouve dans l'alcôve située au nord-est.

Le fulgurobèse est une plate-forme ressemblant à une soucoupe de 9 mètres de diamètre montée sur sept jambes mécaniques. Trois tourelles sphériques couronnent la plate-forme, chacune dotée d'un canon en bronze. La construction complète fait 6 mètres de haut. Le module de contrôle est une chambre à l'abri des regards au centre de la machine, nichée entre les trois tourelles.

Le fulgurobèse bénéficie d'une vision aveugle dans un rayon de 18 mètres et est aveugle au-delà. Il s'active lorsqu'une créature arrive à 18 mètres ou moins de lui. Une fois activé, le fulgurobèse tente de détruire toutes les créatures de la caverne. Il ne peut pas poursuivre les créatures hors de la caverne, car il est trop grand pour passer par la sortie. Les personnages gagnent 11 500 PX s'ils le désactivent ou le vainquent.

Le fulgurobèse est une créature artificielle de taille Gigantesque immunisée contre les dégâts de poison et psychiques et contre les états aveuglé, assourdi, charmé, terrorisé, paralysé et empoisonné. Sa vitesse au sol est de 12 mètres. Sa structure principale (soucoupe et tourelles) a une CA de 18 et 300 points de vie. Ses jambes peuvent être attaquées séparément ; elles ont chacune une CA de 20 et 50 points de vie. Quand une jambe se retrouve avec 0 point de vie, elle est désactivée et le fulgurobèse peut utiliser une réaction pour la détacher de son corps. Lorsqu'une de ses jambes est désactivée, la vitesse au sol du fulgurobèse est réduite de 3 mètres. La machine s'écroule et s'éteint si quatre de ses sept jambes sont désactivées.

Voici les valeurs de caractéristique du fulgurobèse : Force 23, Dextérité 10, Constitution 20, Intelligence 1, Sagesse 1, Charisme 1.

Les traits du fulgurobèse

Surface électrifiée. Une créature qui finit son tour en contact avec le corps (soucoupe ou tourelles) du fulgurobèse doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD15. Elle subit 22 (4d10) dégâts de foudre sur un échec, moitié moins sur une réussite.

Forme immuable. Le fulgurobèse est immunisé contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Les actions du fulgurobèse

Attaques multiples. Le fulgurobèse fait trois attaques de tourelle foudroyante et deux de pas pesant.

Tourelle foudroyante. La tourelle tire un éclair magique sur une créature qui se trouve à 18 mètres ou moins du fulgurobèse. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD15. Elle subit 44 (8d10) dégâts de foudre sur un échec, moitié moins sur une réussite.

Pas pesant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Les contre-mesures

Le fulgurobèse et ses éléments peuvent être désactivés ou détruits comme suit :

Module de contrôle. Une créature qui se trouve sur la plate-forme du fulgurobèse ou au-dessus localise son module de contrôle si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perception) DD15. On peut essayer d'ouvrir le panneau d'accès du module de contrôle par une action, soit en l'arrachant avec un test de Force (Athlétisme) DD25, soit en dévissant ses gonds à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dex-

térité DD25. Derrière le panneau, intégré au sol du module de contrôle, se trouve un hémisphère de cristal qui pulse. Il fait 1,50 mètre de diamètre et a une CA de 10 et 25 points de vie ainsi qu'une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. La destruction de l'hémisphère de cristal éteint le fulgurobèse.

Tourelle foudroyante. Un personnage peut obstruer le canon d'une tourelle avec un rocher ou un objet similaire de 5 kilos s'il réussit un test de Force (Athlétisme) DD15. Une tourelle bouchée ne peut pas lancer d'éclair tant qu'aucune créature n'utilise une action pour enlever le bouchon en réussissant un autre test de Force (Athlétisme) DD15. Le fulgurobèse n'a pas la capacité de la déboucher lui-même.

5. Le labyrinthe de ferraille

Des tunnels sinueux de 3 mètres de diamètre parcourent une montagne de ferraille haute de 12 mètres. Le tas de ferraille se déverse dans la zone 2, dont il occupe le nord en envahissant entièrement l'ouverture entre les deux cavernes.

La surface externe du tas de ferraille est un terrain difficile. En outre, toute créature qui tente d'escalader ce monceau de métal irrégulier doit réussir un jet de Dextérité (Acrobaties) DD15 pour éviter de déclencher une petite avalanche qui le met à terre et lui inflige 7 (2d6) dégâts perforants.

Les entrées du labyrinthe sont désignées par des flèches sur la carte 13. Voici ce qui se trouve dans le labyrinthe :

Oxydeurs. Un **oxydeur** se gave de ferraille dans chaque emplacement marqué d'un O sur la carte.

Salle centrale. Au cœur du labyrinthe, il y a une salle large de 9 mètres, longue de 12 et haute de 3 dans laquelle se trouvent quatre hobgobelins morts. Dix **rejetons de la lave** (voir l'annexe A) se cachent dans les murs et en émergent pour attaquer quiconque pénètre dans la salle.

Les oxydeurs tendent à ignorer les autres créatures tant qu'elles restent à distance respectueuse. Si un personnage qui porte une armure ou un bouclier métallique arrive à 1,50 mètre ou moins d'un oxydeur, il y a 30 % de chances que la créature l'attaque dans l'intention de dévorer l'armure ou le bouclier.

Les rejetons de la lave se déplacent dans la ferraille comme si elle n'existait pas. Ils considèrent Zox comme un ami fiable et, à sa demande, attaquent les créatures qui entrent dans la salle centrale. Les rejetons de la lave poursuivent les créatures en fuite jusqu'à la sortie du labyrinthe avant de disparaître à nouveau dans la ferraille. Tant qu'ils se cachent dans les murs de métal, les rejetons de la lave ont un abri total.

Les hobgobelins ont été envoyés pour trouver Zox et le tuer, mais ils ont été les proies des rejetons de la lave. Il faut examiner les cadavres et réussir un test de Sagesse (Médecine) pour déterminer que la mort des hobgobelins remonte à deux jours. Une fouille de leurs cadavres révèle que l'un d'eux avait un croquis de Zox Clammersham fait au charbon sur une feuille de parchemin froissée.

6. Le tunnel de derrière

Cadavres. Les cadavres mutilés de dix hobgobelins reposent contre les murs de ce tunnel haut de 6 mètres.

Scaladars. Trois **scaladars** (voir l'annexe A) patrouillent dans le tunnel.

Ils chassent en trio, Zox leur ayant ordonné de tuer tout humanoïde à vue. Idéalement, les personnages devraient rencontrer les scaladars après qu'ils ont eu le temps d'examiner les cadavres des hobgobelins.

Les hobgobelins ont été envoyés pour trouver Zox et le tuer, mais ils ont été les proies des scaladars. Il faut examiner les cadavres et réussir un test de Sagesse (Médecine) pour déterminer que les hobgobelins sont morts depuis environ une décade. La moitié d'entre eux ont été réduits en pièces par des pinces coupantes et les autres sont morts suite à des blessures profondes aux bords calcinés.

7. Le palais de Clammersham

Plafond. Le plafond de cette caverne est haut de 27 mètres.

Palais. Un palais biscornu fait de plaques de métal irrégulières soudées les unes aux autres se dresse au sommet d'un plateau de ferraille tordue haut de 6 mètres. Des portes de fer circulaires sont encastrées dans ses murs.

Tas de ferraille. Les pentes de ce tas de ferraille sont jonchées des cadavres mutilés de plusieurs oxydeurs.

Les caractéristiques du palais

Voici les caractéristiques structurelles du palais.

Plafonds. Les plafonds du palais sont hauts de 6 mètres.

Portes. Des portes circulaires de 2,10 mètres de diamètre interdisent l'accès au palais. Elles sont faites de plaques de fer rivetées, et équipées d'une poignée de fer, de gonds en fer et d'un solide verrou de fer. Chaque verrou est modelé de façon à ressembler à un visage de gnome souriant dépourvu de nez. Zox a sur lui une épaisse clef en fer dont la tête a la forme d'un petit nez bulbeux ; elle ouvre les neuf portes. Zox a fabriqué une clef de rechange qu'il a perdue lors d'une récente incursion à Undermountain (voir la strate 12, zone 14).

Un personnage peut crocheter la serrure à l'aide d'outils de voleur s'il réussit un test de Dextérité DD20. Le sort *déblocage* ou une magie similaire fonctionnent également. On peut aussi enfoncer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 30. On peut également la détruire. Chaque porte a une CA de 19, 40 points de vie, un seuil de dégâts de 10 et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Zox a lancé le sort *glyphe de protection* sur chaque porte. Chaque glyphe est inscrit à l'intérieur de la porte et ne peut donc être détecté par quelqu'un à l'extérieur du palais. Le glyphe se déclenche lorsque la porte est ouverte autrement qu'en utilisant la bonne clef. Quand il se déclenche, le glyphe cause une explosion d'énergie magique dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD17 ; elle subit 31 (7d8) dégâts de tonnerre sur un échec et moitié moins sur une réussite. Le son émis lors du déclenchement du glyphe s'entend dans toute la caverne et le palais. Prévenu de la présence d'intrus, Zox les attend dans la zone 7c.

Illumination. L'intérieur du palais est sombre. Zox se fie à sa vision dans le noir.

Murs. Les murs du palais ont une épaisseur de 3 mètres et sont faits de ferraille entassée en vrac entre deux remparts de métal soudé. La forteresse est dépourvue de fenêtres, mais un examen approfondi révèle des trous dans les murs, à travers lesquels une créature Très Petite ou sous forme gazeuse peut se déplacer.

7a. Le débarras

Zox conserve ici des morceaux bizarres de ferraille jusqu'à ce qu'il leur trouve une utilité. Voici le contenu de cette pièce :

Table. Une table relativement hexagonale de 60 centimètres de haut, faite de bouts de ferraille soudés, est couverte de pièces récupérées sur des machines cassées et de restes de nourriture.

Musique. Une musique métallique émane du passage sud-est (qui mène à la zone 7c).

7b. Le logement

Animal de compagnie. Un **blaireau géant** s'amuse à mâcher un jouet en peluche au milieu de la pièce.

Mobilier. Le mobilier défraîchi comprend un lit, une table à dessin et un coffre-fort en fer (voir « Coffre-fort en fer » plus bas).

Alcôves. Au sud, des alcôves abritent des toilettes mal drainées et une modeste kitchenette où la nourriture moisit dans des casseroles et des poêles sales.

Voûte. Une arche de pierre est encastrée dans le mur ouest. Elle est décorée par une incrustation qui représente des gobelins dansants. La syllabe Ré est ciselée sur la clef de voûte de l'arche.

Le blaireau géant ne se bat que pour se défendre. Les personnages qui utilisent la magie pour lui parler apprennent les informations suivantes s'ils lui posent les bonnes questions :

- Zox a peur des « effrayants porteurs de métal rouge » (des hobgobelins) et s'est lié d'amitié avec les « hommes brûlants » (des azers) et les « souriants » (des rejetons de la lave) qui vivent dans les cavernes alentour. Zox a un garde du corps qui s'appelle Rex.
- Normalement, Zox se procure de la nourriture dans la proche forêt de champignons (voir la zone 12), mais les « effrayants porteurs de métal rouge » ont récemment mis le feu à la forêt.
- La combinaison du coffre-fort en fer de Zox est « chien de prairie, wombat, blaireau, tatou, wombat ».

Portail-voûte menant à la strate 6. La voûte dans le mur ouest est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature se tient à 1,50 mètre ou moins de l'arche et chante la note ré ou la joue avec un instrument de musique.
- Les personnages doivent être au moins de niveau 9 pour passer à travers ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 47a de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

Coffre-fort en fer. Ce coffre-fort cubique en fer mesure 60 centimètres de côté et pèse 500 kilos. Il a une CA de 19, 50 points de vie, un seuil de dégâts de 15 et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Plutôt que des chiffres, la serrure est marquée de petits pictogrammes représentant les animaux fouisseurs suivants : tatou, blaireau, tamia, gerbille, suricate, taupe, chien de prairie, lapin, tarentule et wombat.

Il faut passer 1 minute l'oreille collée à la porte du coffre-fort et réussir un test de Dextérité (Perception) DD25 pour découvrir la bonne combinaison : chien de prairie, wombat, blaireau, tatou, wombat. Le sort *déblocage* ou une magie similaire fonctionnent aussi.

Trésor. Le coffre-fort contient quatre-vingt-dix lingots d'or de 500 grammes (100 po chacun), dix grenats (100 po chacun), un ensemble de *pigments merveilleux de Nolzur* et le grimoire de Zox auquel il manque la couverture ainsi que quelques pages perdues durant ses aventures. Le grimoire contient tous les sorts que Zox a préparés ainsi que les suivants : *animation des objets, corde enchantée, fabrication, glyphe de protection, saut.*

7c. La quincaillerie

Bricoleur. Un gnome aux cheveux ébouriffés vêtu d'une robe usée sous un tablier taché de graisse (Zox Clammersahm) est assis sur la table ; à l'aide d'outils de bricoleur, il accorde une boîte à musique de Très Petite taille qui joue un air métallique.

Gardien. Rex, un **garde animé** sur lequel sont peintes des étoiles dorées et des lunes, se tient à côté de la table.

Pages en vrac. Le sol est jonché de feuilles de parchemin couvertes de croquis de machines de métal (y compris le Simulacrux de la zone 2).

Rex, le garde animé, accompagne Zox où qu'il aille. Contrairement à la plupart des gardes animés, Rex n'a pas d'amulette et ne peut donc pas être dirigé par une autre créature. Zox conserve un sort d'*invisibilité supérieure* dans le garde animé.

Zox Clammersham est un **archimage** gnome des roches avec les modifications suivantes :

- Zox est chaotique bon.
- Il possède les traits raciaux suivants : il parle l'aquatique, l'aérien, le commun, le gnome, l'igné et le terreux. Il est de Petite taille et sa vitesse au sol est de 7,50 mètres. Il bénéficie de la vision dans le noir à 18 mètres. Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.
- Il a préparé le sort *confusion* à la place de *bannissement*.

Zox s'est retiré dans le cimetière de Trobriand après que le reste de son groupe d'aventuriers a été victime des périls d'Undermountain. Il a perdu toute notion du temps et ne sait donc pas depuis combien de temps ses compagnons ont péri ni depuis quand il vit tout seul. Il ne voit pas l'intérêt de se joindre à un nouveau groupe d'aventuriers et préfère travailler seul.

Zox a sur lui une clef qui ouvre les portes du palais, ainsi qu'un anneau de contrôle des scaladars, qu'il porte au majeur de la main gauche. L'anneau lui permet de diriger les scaladars de cette strate. Il ne s'en séparera jamais volontairement et préfèrera l'avaler plutôt que de se le faire voler. S'il est attaqué ou menacé, Zox active les tourelles de la salle, puis ordonne à son garde animé d'attaquer.

En dehors de sa capacité à jouer un air, la boîte à musique de Zox est dépourvue de propriétés magiques. La musique est jouée de façon continue mais s'arrête si la boîte est jetée, secouée ou malmenée d'une quelconque façon. La boîte est un objet de taille Très Petite avec une CA de 10, 1 point de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. S'il lui reste 1 point de vie, la boîte peut être réparée à l'aide d'outils de bricoleur, ce qui prend 10 minutes et exige de réussir un test de Dextérité DD15, après quoi la musique reprend.

Zox compte utiliser le Simulacrux (voir la zone 2a) afin de créer assez de scaladars pour construire de nouvelles choses et contrôler facilement ce qu'il considère aujourd'hui comme son domaine. Les hobgobelins qui continuent à voler sa ferraille sont le plus grand obstacle à son succès.

8. La forge

Zox a convaincu les créatures qui vivent dans cette caverne qu'il était l'apprenti de Trobriand et qu'elles doivent donc coopérer avec lui. Cette caverne haute de 27 mètres et couverte de suie contient les éléments suivants :

Fourneaux. Une intense chaleur et une épaisse fumée s'échappent de cinq fourneaux qui saillent des murs de la caverne illuminée par leurs feux. Un forgeron **azer** se tient devant chaque fourneau.

Tas de ferraille. Un tas de ferraille haut de 6 mètres domine le centre de la caverne. Neuf **rejetons de la lave** (voir l'annexe A) y sont cachés.

Des runes gravées sur l'intérieur des parois des fourneaux canalisent l'énergie magique du plan élémentaire du feu. Si on détruit un fourneau, il ne génère plus ni feu ni chaleur. Chaque fourneau a une CA de 17, 80 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Les azers

Trobriand a ramené les azers ici depuis le plan élémentaire du feu, afin qu'ils sculptent le métal selon sa volonté. Se faisant passer pour l'apprenti de Trobriand, Zox a ordonné aux azers de fabriquer des pièces pour le Simulacrux (voir la zone 2a) et ses autres projets favoris. Les azers ont compris le but du Simulacrux (répliquer des scaladars), mais ils croient à tort que Zox le construit pour le bénéfice de Trobriand et non à ses propres fins. Les azers sont frustrés parce que Zox est étourdi et les fait travailler sur plusieurs projets en même temps. Ils détestent les hobgobelins, qui leur volent du métal.

Un personnage peut convaincre un azer d'entreprendre un nouveau projet s'il réussit un test de Charisme (Persuasion) DD19. L'azer travaille gratuitement et peut fabriquer une arme métallique fonctionnelle ou un bouclier métallique en 1d6 jours, ou une armure fonctionnelle en 3d6 jours.

Les azers ne sont pas menaçants. Si les rejetons de la lave attaquent le groupe, les azers ne se joignent pas au combat, préférant l'observer.

Les rejetons de la lave

Les rejetons de la lave peuvent passer à travers le métal comme s'il n'existait pas. Ceux qui se trouvent ici sont tapis dans le tas de ferraille et en émergent pour attaquer toute créature autre que Zox ou les azers qui se rapproche à 1,50 mètre ou moins de leur tas.

9. Les bassins de métal

Le plafond de cette caverne est haut de 9 mètres. Il s'y trouve deux bassins profonds de 3 mètres emplis de métal liquide brillant issu du plan élémentaire de la terre. Le bassin ouest contient du fer liquide, celui à l'est de l'acier liquide. Bien qu'il soit liquide, le métal est froid au toucher. Un sort de *détection de la magie* dévoile qu'une puissante aura de transmutation émane des bassins. Le niveau du métal dans chaque bassin ne diminue pas, quelle que soit la quantité qu'on en retire.

Si on sort du métal du bassin, il se solidifie instantanément et devient aussi dur et immuable que du fer forgé ou de l'acier froid. Il durcit instantanément en quittant le bassin et forme une couche dure autour de tout ce qui y est trempé. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD23 pour retirer la couche de métal durci.

Il est possible de sortir le métal des bassins sous forme de cube si on sait comment s'y prendre. Une créature peut l'apprendre en lançant *identification* sur un bassin ou en demandant à Zox. Une créature doit placer au moins une de ses mains à 30 centimètres ou moins de la surface du bassin et réciter ceci en terreux : *agrach taar azlach* (ce qui, traduit en commun, signifie à peu près « donner forme à l'informe »). Du métal liquide sort alors du bassin et durcit en un cube solide de 30 centimètres d'arête qui flotte en apesanteur au bord du bassin où n'importe qui peut le prendre. L'acte de donner forme à l'un de ces cubes est magiquement fatigant, et une créature qui l'exécute gagne un niveau d'épuisement.

Une minute après qu'il a durci, le cube n'est plus en apesanteur. Un cube de fer ou d'acier de 30 centimètres d'arête pèse 250 kilos.

10. La caverne de repos

Les restes du feu de camp d'un groupe d'aventuriers se trouvent au milieu de cette caverne de 9 mètres de haut ; il n'y a rien d'autre de remarquable.

11. Le camp de base hobgobelin

Les hobgobelins ont transformé cette caverne haute de 18 mètres en camp de base. Le chef du camp, l'impitoyable seigneur de guerre hobgobelin Yargoth la Destructrice, dépend d'un seigneur de guerre plus puissant nommé Roi-Funeste (voir la strate 14).

11a. Stalactites et stalagmites

Formations rocheuses. Des stalactites de 3 à 6 mètres de long s'agrippent au plafond de la caverne tandis que des stalagmites de taille comparable s'élèvent du sol.

Monstres. Cinq **chiens du trépas** apprivoisés, quatre **hobgobelins** et le **seigneur de guerre hobgobelin** Yargoth la Destructrice se cachent derrière les stalagmites.

Quand Yargoth ordonne de se battre, elle bondit dans la mêlée avec les chiens du trépas tandis que les autres hobgobelins se mettent à couvert derrière les formations rocheuses et tirent des flèches. Les hobgobelins de la zone 11b se joignent aussi au combat en chargeant, visant et faisant feu avec les canons grégeois présents dans cette zone.

Si les personnages choisissent de parlementer avec Yargoth, elle leur suggère d'unir leurs forces pour prendre d'assaut la forteresse de Zox. Yargoth sait que les portes de la forteresse sont fermées et piégées magiquement, et que Zox est protégé par une grande créature artificielle qui ressemble à un golem (Rex, le garde animé). Yargoth exige l'anneau de contrôle des scaladars de Zox pour sa peine ; si les personnages veulent bien l'aider, ils sont libres de réclamer tout ce qu'ils trouveront d'autre dans la forteresse. Yargoth respecte sa part du marché à condition que les personnages fassent de même.

11b. Le feu et la rouille

Défenses. Six **hobgobelins** montent la garde près d'une paire de canons grégeois pointés vers un pont de pierre naturel.

Enceinte éclairée. Des murs de pierre de 2,10 mètres de haut forment une enceinte contre le mur ouest. Quatre **oxydeurs** y sont emprisonnés. Des sacs lumineux (des glandes de punaises de feu géantes) sont noués à une corde et suspendus en travers du haut de l'enceinte comme des décorations. Ils projettent une lumière orange avec autant d'éclat que des torches.

Outils. Deux perches longues de 3 mètres, munies chacune d'une boucle de corde à une extrémité, et un pavois de bois ébréché reposent contre le mur de l'enceinte.

Quand Yargoth donne l'ordre d'attaquer, trois hobgobelins qui agissent au même décompte d'initiative chargent un canon grégeois, visent et font feu. Les hobgobelins ont découvert ces engins de siège lors de leur exploration initiale du cimetière de Trobriand.

Un canon grégeois est un engin volumineux qui projette des tonnelets de feu grégeois explosant à l'impact. Avant de pouvoir être utilisées, ces armes doivent être chargées et pointées en direction d'une cible. Il faut une action pour charger l'arme, une action pour viser et une action pour tirer. Trois tonnelets de feu grégeois sont posés à côté de chaque canon grégeois.

Canon grégeois. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants plus 17 (5d6) dégâts de feu et la cible prend feu. Tant qu'elle est en feu, la cible subit 1d6 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut mettre fin à cet effet en s'immergeant dans de l'eau ou en tentant, par une action, un test de Dextérité DD10 pour éteindre les flammes.

La porte de cette enceinte de pierre est faite de perches de bois solides attachées ensemble avec de la corde. Elle s'ouvre grâce à des gonds et est maintenue fermée par un simple loquet. Les hobgobelins aiment bien affamer les oxydeurs durant quelques jours, puis les lâcher dans cette strate. Les oxydeurs ne peuvent pas s'échapper de l'enclos, mais ils sont attirés par l'odeur du métal. Les hobgobelins se servent du pavois de bois et des perches de 3 mètres pour diriger les oxydeurs hors de l'enclos en les maintenant loin de leurs armures métalliques.

Douze glandes de punaises de feu géantes illuminent l'enclos des oxydeurs. Chacune d'entre elles a la taille d'une petite miche de pain et luit durant 1d3 jours avant de s'éteindre.

12. Le paradis perdu

Ces cavernes hautes de 12 mètres abritaient autrefois une luxuriante forêt de champignons ainsi qu'une colonie de paisibles myconides. Les hobgobelins ont massacré les myconides et réduit la forêt en cendres. Une fine fumée âcre persiste dans l'air de ces cavernes.

12a. Le sud de la forêt

Restes calcinés. Des pieds de zurkh ligneux noircis et fumants, leurs chapeaux détruits par le feu, subsistent au milieu des restes calcinés de ce qui était autrefois des jardins de champignons bien entretenus.

Cadavres. Les cadavres calcinés de 1d4 punaises de feu géantes, 1d6 pousses de myconides et 1d8 myconides adultes reposent parmi les champignons saccagés. Les glandes ont été arrachées du corps des punaises de feu.

Il faut examiner les cadavres et réussir un test de Sagesse (Médecine) DD15 pour déterminer que les punaises et les myconides ont été tués à l'aide d'armes tranchantes et de flèches avant d'être brûlés.

12b. Le centre de la forêt

Cette zone présente les mêmes caractéristiques que la zone 12a.

12c. Le nord de la forêt

Outre des caractéristiques similaires à la zone 12a, le corps d'un **myconide souverain** repose parmi les morts, percé de nombreuses flèches hobgobelines et brûlé comme les autres cadavres. Si quelqu'un touche le souverain, celui-ci tremble, vivant, stabilisé à 0 point de vie. S'il reçoit des soins magiques, il se réveille et émet un nuage de spores de communication qui lui permettent de discuter avec ses sauveurs. Récompensez le groupe de 450 PX s'ils ont soigné le souverain.

Le myconide souverain, Chanterelle, a un chapeau jaune vif et son pied jaune pourvu d'un anneau est à moitié cuit par le feu. Il raconte l'horrible attaque des hobgobelins et pleure la destruction de sa colonie. Reconnaissant, il donne son trésor caché aux personnages (voir « Trésor » ci-dessous). Chanterelle les presse ensuite de trouver Zox s'ils veulent des alliés. Le myconide a une haute opinion du gnome.

Chanterelle ne quittera pas ces cavernes. Même si sa colonie a été dévastée, le myconide souverain veut essayer de faire repousser la forêt de champignons. Après avoir aidé les personnages de son mieux, il leur fait ses adieux et les invite à retourner où ils le désirent.

Trésor. Une moisissure pourpre noircie par la suie, épaisse de 30 centimètres, occupe une surface de 3 mètres sur 3 sur le toit de l'alcôve nord (notée X sur la carte 13). Deux gourdes y sont enfouies ; l'une contient une *potion de rétrécissement*, l'autre une *potion de longévité*. Chanterelle a fait pousser la moisissure pourpre et peut silencieusement lui ordonner d'extraire des vrilles collantes à l'aide desquelles les potions sont descendues à portée de main.

La lumière du soleil, un effet qui guérit la maladie ou qui inflige des dégâts radiants ou nécrotiques détruisent la moisissure. Si elle est détruite alors que les potions se trouvent toujours cachées dans la masse, elles tombent et se brisent au sol. Un personnage qui se trouve dans l'alcôve peut utiliser une réaction pour tenter d'en attraper une alors qu'elle tombe s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD11.

Les conséquences

Cette strate est calme durant une décade si les hobgobelins sont vaincus. Ensuite, Roi-Funeste envoie davantage de pillards hobgobelins depuis la tenure d'Arcturia (strate 14) afin qu'ils ramassent du métal pour son maître géant de feu, sauf si les personnages l'ont entretemps combattu.

La construction du Simulacrux nécessite encore de nombreux mois de travail pour être achevée. Si le travail sur ce projet continue et que Zox finit son arche, il n'est pas dit qu'elle fonctionnera comme il s'y attend. Les simulacres de scaladars créés par l'arche pourraient être défectueux ou incontrôlables. Il est aussi possible que le Simulacrux crée des simulacres rouillés d'autres créatures en plus des scaladars. Il y a autant de chances que le Simulacrux ne fonctionne pas du tout, amenant Zox à le démonter pour construire une autre monstruosité de métal à la place.

Si le myconide souverain de la zone 12 survit, il relâche des spores pour ensemencer la terre brûlée, donnant naissance à une nouvelle colonie de pousses de myconides. La forêt de champignons repousse naturellement, mais cela prend des années.

Strate 14 : La tenure d'Arcturia



La tenure d'Arcturia est conçue pour quatre personnages de niveau 13 et ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 14. La liche Arcturia, qui habite la vingt-troisième strate d'Undermountain, est l'une des plus talentueuses apprenties d'Halaster. C'est peut-être la plus puissante des Sept, et c'est une maîtresse de la magie de la transmutation. La tenure d'Arcturia est sa retraite personnelle (« tenure » est un terme archaïque désignant un domaine concédé par un seigneur). C'est dans cette strate qu'est dissimulé le phylactère d'Arcturia, et les aventuriers feraient bien de le trouver et de le détruire avant de partir affronter la liche à la strate 23.

Qui réside là ?

La tenure d'Arcturia a été envahie par des géants du feu au service d'Halaster. Ces géants du feu sont accompagnés par un important contingent de hobgobelins. Des drows ont également infiltré cette strate du donjon, mais ils n'ont aucun grief contre les aventuriers.

Les géants du feu

Une géante du feu du nom d'Embrasine est arrivée à Undermountain avec six de ses congénères avec l'ambition de faire monter les géants du feu au sommet de l'ordning des géants, détrônant ainsi les puissants géants des tempêtes.

Embrasine espère mettre la main sur une rune de pouvoir perdue créée par les géants il y a plus de quarante mille ans. Elle pense que ce sont les nains qui ont volé cette rune aux géants et l'ont dissimulée sous le mont Waterdeep. Halaster a découvert la rune et l'a cachée dans la vingt-troisième strate, mais il a accepté de s'en séparer à la condition que les géants du feu utilisent leurs exceptionnels talents de forgeron pour lui construire une créature artificielle géante. Le travail est lancé, et la créature artificielle est en cours d'assemblage dans la zone 15.

Pour de plus amples informations sur l'ordning des géants, voir la section « Géants » dans le *Monster Manual*.

La phalange de la Tête funeste

La phalange de la Tête funeste est une troupe de hobgobelins arrivée à Undermoutain en même temps qu'Embrasine et ses géants du feu. Cette troupe est sous les ordres d'un seigneur de guerre hobgobelin du nom de Roi-Funeste, qui n'est autre que le fils exilé du seigneur de guerre Azrok (voir strate 3).

Ardent adorateur de Maglubiyet le théicide, Roi-Funeste souhaite que les géants du feu atteignent le sommet de l'ordning des géants, et il imagine déjà leur tyrannie s'abattre sur Faerûn. Il espère jouer un rôle important dans l'ascension d'Embrasine et ses projets de conquête, et il rêve de diriger ce qu'il restera de la Haute-Forêt une fois que les elfes et autres habitants des bois auront été éradiqués et que les arbres auront été réduits en cendres.

Depuis son arrivée à la tenure d'Arcturia, cela dit, Roi-Funeste a développé de curieuses habitudes. Il passe de plus en plus de temps enfermé dans ses quartiers, à s'adonner à une nouvelle obsession étrange. Ses fidèles lui restent loyaux, mais ils s'inquiètent pour la santé mentale de leur seigneur de guerre.

Les patrouilles hobgobelines

Les hobgobelins de la phalange de Roi-Funeste se sont emparés de la majeure partie de salles et couloirs de la tenure

Les pièges à métamorphose

La tenure d'Arcturia recèle un certain nombre de pièges magiques conçus pour métamorphoser les humanoïdes (les créatures qui ne sont pas humanoïdes ne sont pas affectées). Ces pièges sont marqués d'un M sur la carte 14. Les hobgobelins sont conscients de la présence de ces pièges et font tout leur possible pour les éviter.

Un piège à métamorphose est marqué par un glyphe pratiquement invisible sur une section carrée du sol de 3 mètres de côté. Un personnage qui inspecte une zone à la recherche de pièges peut déceler le glyphe en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Le premier humanoïde à traverser la zone carrée de 3 mètres de côté déclenche le glyphe et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou être transformé en un monstre avec une valeur moyenne de points de vie. Tous les objets tenus ou portés par la créature sont absorbés par sa nouvelle forme. La nouvelle forme se montre hostile envers toutes les autres créatures et elle doit attaquer toutes les autres créatures qu'elle peut voir.

Lancez un d10 pour déterminer la nouvelle forme de la créature :

1. **Charognard rampant**
2. **Chimère**
3. **Élémentaire du feu**
4. **Cube gélatineux**
5. **Gorgone**
6. **Horreur crochue**
7. **Manticore**
8. **Otyugh**
9. **Hibours**
10. **Vouivre**

Quand la créature métamorphosée tombe à 0 point de vie, elle reprend sa forme d'origine et reste stable à 0 pv.

Une fois le glyphe déclenché, il disparaît, et l'espace qu'il occupait devient sûr jusqu'à ce qu'Arcturia juge bon de le remplacer. Un sort de *dissipation de la magie* (DD 17) lancé avec succès sur un glyphe supprime ce dernier.

d'Arturia. En conséquence, les seuls monstres errants significatifs sont les patrouilles hobgobelines. Une patrouille classique se compose de quatre **hobgobelins**. On peut les entendre arriver de loin grâce à leur pas lourd et le tintement de leurs armures, et ils ne peuvent pas surprendre les personnages. Tout combat contre une patrouille alertera certainement les autres créatures à proximité.

Si des patrouilles de hobgobelins sont vaincues, soustrayez le nombre correspondant aux gardes de la zone 32a.

La maison Freth

Trois mages drows ont infiltré la tenure d'Arcturia dans l'espoir de mettre la main sur des puissantes magies afin de conquérir d'autres strates d'Undermountain. Ces drows appartiennent à la maison Freth (voir strate 12). Ils évitent les affrontements violents avec les aventuriers et préfèrent tenter de les retourner contre les géants du feu et les hobgobelins.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 14.

1. L'entrée de la tenure d'Arcturia

Ces cavernes se trouvent à l'extrémité du tunnel creusé par le ver foreur et descendant de la treizième strate.

1a. Le tunnel du ver

Le ver foreur de la treizième strate descend parfois jusqu'ici, où il s'enroule autour d'une colonne centrale de roche avant de remonter. Cette colonne soutient le plafond de la caverne, haut de 9 mètres. Cette grotte possède les caractéristiques suivantes :

Double porte. Une double porte présente un chambranle couvert de gravures de crânes dévorés par les vers. Fixé au linteau au-dessus de cette double porte, un chandelier sculpté à l'effigie d'une main squelettique a fait l'objet d'un sort de *flamme éternelle* jeté dans sa paume.

Monstres. Deux stalagmites flanquent la double porte. Derrière chacune d'elles se cachent un **mage drow** invisible et un **quasit** invisible.

Formations rocheuses. Les bords de la caverne recèlent d'autres stalagmites et stalactites. D'autres formations rocheuses du même type remplissent une caverne plus petite au sud-est (zone 1b).

Les deux mages drows sont des hommes nommés Hulziin et Yrrprek. Chacun porte un manteau dont le fermoir est frappé de l'insigne de la maison Freth. Ils sont arrivés ici peu avant les aventuriers et se sont lancé des sorts d'*invisibilité supérieure*. Les drows et leurs deux compagnons quasits tentent de rester cachés, et laissent les personnages s'aventurer avant eux dans la tenure d'Arcturia. Une fois le chemin dégagé, ils traversent les zones 3 et 35 pour se rendre à la zone 38.

Un de leurs congénères du nom de Vanar est arrivé plus tôt en éclaireur et s'est déjà glissé à l'intérieur. Les personnages pourraient le rencontrer en compagnie de son démon des ombres dans la zone 29.

1b. Stalactites et stalagmites

Cette caverne ruisselante et humide abrite une véritable forêt de stalagmites et de stalactites.

1c. La grotte en forme de serre

Les drows ont dissimulé des provisions tout au fond de cette caverne, qui est vide autrement. Une fouille révèle trois sacs à dos en toile d'araignée tissée. Chaque sac contient une gamelle, 10 jours de rations (champignons séchés, mousse et oeufs de cockatrice bouillis), 15 mètres de corde en soie d'araignée, et une outre pleine d'eau faite d'une vessie de lézard.

2. Les grottes naturelles

Ce petit réseau de grottes se trouve à l'extérieur du donjon proprement dit et sert de demeure à l'une des expériences monstrueuses d'Arcturia.

2a. Le duergar difforme

Quand les personnages pénètrent dans cette grotte, ils sont bientôt attaqués par un duergar horriblement difforme. La créature a grandi jusqu'à une taille de 2,70 mètres.

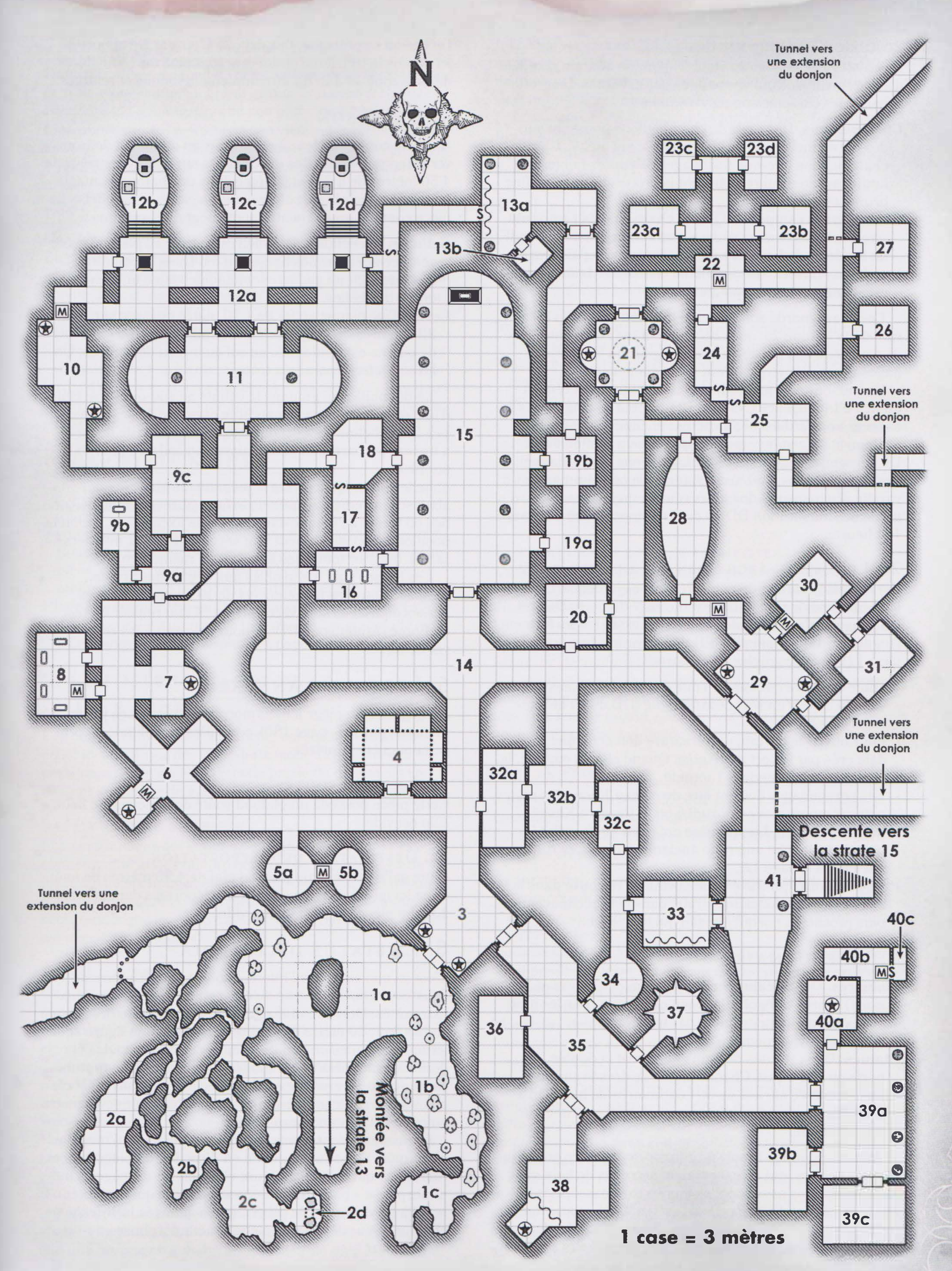
C'était autrefois deux duergars distincts : un homme du nom de Blork et une femme du nom de Muatha. Arcturia les a fait fusionner ensemble en recourant à une magie que seul un sort de *souhait* pourrait défaire. Leurs deux crânes se sont mélangés en une tête bulbeuse affublée de trois oreilles, trois yeux, deux nez et deux bouches. La pauvre créature a un troisième bras sur le flanc droit, et sa jambe gauche se divise en deux au niveau du genou, ce qui lui donne trois pieds. La transformation l'a rendue folle et elle considère toutes les autres créatures comme des menaces à détruire.

Cette créature est un **duergar** avec les modifications suivantes :

- Elle a 40 points de vie.
- Elle est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états charmé, terrorisé, étourdi ou inconscient.
- Elle peut utiliser une action bonus pour attaquer avec son javelot.

2b. Le petit lit du duergar

La créature difforme de la zone 2a dort ici sur un tapis spongieux de mousse noire qui pousse au fond de la grotte.



Carte 14 : La tenure d'Arcturia

2c. La champignonnière

La créature de la zone 2a vient ici pour se nourrir, comme d'autres créatures qui vivent dans ces cavernes. La grotte possède les caractéristiques suivantes :

Champignons. Des tapis de champignons poussent sur des tas de morceaux de viande sur le sol inégal. Ces champignons libèrent des nuages de spores faiblement luminescentes qui remplissent la grotte comme une fine brume en suspension.

Charognards rampants. Quatre **charognards rampants** vivent ici. Les deux premiers sont accrochés au plafond de 3 mètres de haut, et les deux autres se repaissent du cadavre putride d'un cinquième charognard rampant qui gît au milieu des champignons.

Les charognards sont les ennemis naturels de la créature dans la zone 2a, qui a récemment tué l'un d'entre eux d'un coup de son pic de guerre. Ils ignorent les personnages si ces derniers gardent leurs distances.

Un personnage qui étudie les champignons et réussit un test d'Intelligence (Nature) DD 10 peut distinguer les espèces comestibles des variétés vénéneuses, et il peut également déterminer que les spores sont inoffensives. Un personnage ignorant ces informations et qui mange des champignons a 50 % de chances de consommer une variété vénéneuse. Il doit alors réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être empoisonné pendant 1d4 heures.

2d. Le portail-arche menant à la strate 12

Cette grotte contient deux pierres levées jumelles. Un squelette inanimé de minotaure est incrusté dans chacune et les deux squelettes se font face. Ces pierres levées forment l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles de ce portail :

- Toute créature qui touche l'une des pierres levées devient la cible d'un sort de *labyrinthe* (DD du jet de sauvegarde 22).
- Pour ouvrir le portail, une créature doit échapper au dédale créé par le sort *labyrinthe*. Quand elle en émerge, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 12 ou plus pour pouvoir emprunter ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 12a de la douzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

3. La fournaise

Monstres. Deux **géants du feu** (du nom de Druvax et Zelzzarf) et sept **hobgobelins** sont occupés à trier les morceaux de métal qui traînent par terre et à les empiler bruyamment.

Statues. Deux statues de nains flanquent la double porte au sud-ouest. Chaque statue se dresse sur un bloc de pierre effritée de 60 centimètres de haut. On a utilisé la magie pour refaçonner ces statues d'une horrible manière.

Arcturia a utilisé le sort *façonnage de la pierre* pour mutiler les statues, qui représentaient autrefois de fiers guerriers nains. Des pseudopodes en pierre dépassent de la statue à l'ouest, tandis que celle a l'est semble à moitié fondue.

Les géants et les hobgobelins n'apprécient guère leur tâche fastidieuse, et ils dégainent volontiers leurs armes si l'occasion se présente. Les débris de fer ont été apportés ici depuis la treizième strate et seront plus tard transférés dans la zone 14 afin d'y être finalement fondus et reforgés.

4. La prison

Arcturia confine ici les sujets vivants en attendant de trouver le temps de faire des expériences sur eux. Cette pièce de 4,50 mètres de haut est plongée dans un champ antimagie permanent (voir le sort *champ antimagie* pour les effets). La pièce contient les éléments supplémentaires suivants :

Cellules. Six cellules de 3 mètres de haut au plafond voûté sont fermées par des herses en fer. Dans la cellule au sud-ouest gît un cadavre humanoïde vêtu d'un harnois et criblé de flèches.

Levier. Une plaque en fer de 1,20 mètre de large sur 2,10 mètres de long avec en son milieu un trou en forme de peigne est boulonnée au sol au milieu de la pièce. Un levier en fer dépasse du trou.

La dépouille qui gît dans la cellule au sud-ouest est celle d'une orog qu'Arcturia a capturée et privée de ses armes. Les hobgobelins l'ont découverte, l'ont criblée de flèches à travers les barreaux et ont laissé son cadavre pourrir sur place.

Le levier en fer contrôle le mécanisme qui lève ou abaisse les herses. Il suffit de le faire glisser le long de l'orifice en forme de peigne dans la plaque fixée au sol. Selon la position du levier, on peut s'en servir pour lever une herse à la fois, ou pour toutes les abaisser en même temps.

Les herses sont insensibles aux dégâts des armes. L'espace entre les barreaux est de 10 centimètres. Les herses abaissées sont verrouillées : il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 26 pour parvenir à les relever de force.

5. Les salles annexes

En dehors d'un piège à métamorphose (voir « Les pièges à métamorphose », page 180), ces salles en enfilade ne présentent guère d'intérêt.

5a. La salle voûtée

Cette pièce possède un plafond voûté de 6 mètres de haut. Elle est vide.

5b. Destination de téléportation

Cette salle possède un plafond plat de 4,50 mètres de haut. C'est ici qu'arrivent les créatures téléportées depuis la zone 13a. La pièce est par ailleurs vide.

6. La statue d'Arcturia

C'est ici que se trouve l'intersection perpendiculaire de deux couloirs, dont un se termine en cul-de-sac aux deux extrémités. Derrière une arcade au sud-ouest se dresse une statue de 1, 80 mètre de haut représentant une figure squelettique aux ailes de papillon déployées dans son dos et dont les avant-bras et les coudes sont couverts de protubérances osseuses acérées. La statue se dresse sur un socle en pierre de 90 centimètres de haut. Elle tient une baguette en pierre et la pointe vers le sol.

Cette statue représente Arcturie et elle n'est ni magique, ni animée. Sa baguette pointe en direction du piège à métamorphose qui est placé devant elle (voir « Les pièges à métamorphose » page 180). Les personnages qui inspectent le sol à la recherche de pièges sont avantagés lors des tests effectués pour détecter le piège à métamorphose.

7. La statue d'Halaster

Dans une alcôve au fond de cette salle annexe poussiéreuse se trouve une statue en granit grandeur nature d'Halaster Blackcloak. La statue brandit son bâton en pierre de manière menaçante, les traits de son visage dégageant une sauvagerie débridée. Sur sa robe sont gravés des centaines d'yeux écarquillés. La statue se dresse sur un disque en granit de 30 centimètres d'épaisseur.

Les clefs en mithral

Un personnage qui inspecte la statue et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque que l'un des yeux sculptés sur la robe d'Halaster dissimule un bouton. Si l'on appuie dessus, deux clefs coincées sous la robe d'Halaster tombent bruyamment à la base de la statue. Il s'agit de deux clefs plates en mithral de 15 centimètres de long, de forme curieuse.

La première a la forme d'un **F**, tandis que la seconde a la forme d'un **V** avec une petite boucle à sa base. Ce sont deux des six clefs requises pour activer l'arme de désintégration massive de la zone 37.

8. La crypte naine

Cette pièce est une crypte poussiéreuse au plafond voûté de 6 mètres de haut. Voici ses caractéristiques :

Sarcophages. Quatre sarcophages en calcaire aux inscriptions en nain à moitié effacées sont répartis autour de la pièce. Ils ne contiennent que de la poussière, des fragments d'os et des lambeaux de tissu moisi.

Piège à métamorphose. Une section carrée de 3 mètres de côté contient un piège à métamorphose camouflé (voir « Les pièges à métamorphose » page 180).

9. Le poste de garde de la Tête funeste

Les hobgobelins de la Tête funeste ont installé un avant-poste ici afin de garder la fonderie (zone 12). Quand les personnages approchent de cette partie du donjon, ils entendent les chants de guerre de la phalange dans la zone 9c.

9a. La salle d'exercice

Les personnages qui écoutent à la porte entendent des clameurs gutturales qui proviennent de l'intérieur. Cette pièce abrite six **hobgobelins**. Deux sont engagés dans un duel factice au milieu de la pièce avec des épées émoussées, tandis que les quatre autres les encouragent. La pièce est par ailleurs vide.

9b. La crypte

Un sarcophage en granit contre le mur nord a été ouvert, et son couvercle gît par terre. Ses flancs sont couverts de poussière et de toiles d'araignée qui dissimulent d'anciennes inscriptions.

Le sarcophage contient les restes poussiéreux d'un nain Melairkyn inhumé ici il y a des milliers d'années. Les inscriptions sur le sarcophage sont en langue naine. En voici la traduction : « Vous estes devant l'ultime couche de Harlsnod Sombreclat — architecte, bastisseur de trapes, et buveur de belles bieres. »

9c. La phalange de hobgobelins

Ici, un **capitaine hobgobelin** a rassemblé une phalange de vingt **hobgobelins**. Le capitaine est tourné vers l'est et récite une liturgie en gobelin pour le terrible dieu Maglubiyet pendant que les soldats, répartis en deux rangées de dix tournées vers l'ouest, l'écoutent avec attention. Tandis que sa liturgie atteint son sommet dramatique, les hobgobelins se mettent à grogner et à opiner du chef, en tambourinant de leurs poings sur leurs armures.

Les hobgobelins attaquent les intrus à vue. Toute bataille qui éclate ici attire des renforts venant des zones 9a, 16 et 18. Elle attire également l'attention du forgeron géant du feu de la zone 11.

10. Le repaire des nains

Chope. Une grande sculpture en fer représentant une chope a été arrachée du plafond de 9 mètres de haut et elle est tombée sur une table en pierre au milieu de la pièce, qui s'est fendue en deux. Des tabourets renversés entourent la table brisée.

Statues. Deux statues de 1,20 mètre représentant des nains se dressent sur des blocs de pierre de 60 centimètres de haut aux deux extrémités de la pièce. La tête de la statue au sud s'est cassée et gît sur le sol à proximité.

La chope en fonte était autrefois suspendue au plafond par des chaînes en fer et elle est assez grande pour que quatre nains puissent s'y glisser ensemble. Elle pèse 750 kg et produit un agréable tintement de cloche quand on la frappe — bruit qui ne manque pas d'attirer les hobgobelins de la zone 9c.

Les statues et la clef en mithral

La statue au nord représente une naine souriante qui lève une chope en pierre. À l'intérieur de cette chope est dissimulée une clef plate en mithral de 15 centimètres de long en forme de **H** dont il manque la branche gauche supérieure. Il s'agit de l'une des six clefs requises pour activer l'arme de désintégration massive de la zone 37.

La statue au sud représente un nain sans tête portant une grande paire de pinces en pierre sur son épaule. Sa tête s'est fendue quand elle a heurté le sol, et elle se casse en deux dès qu'on la touche.

11. La forge

S'ils écoutent à la porte de cette pièce, les personnages y entendent des bruits de martèlement. Il fait assez chaud dans cette salle de 9 mètres de haut qui présente les particularités suivantes :

Géant du feu. Au milieu de la pièce, un **géant du feu** utilise un imposant marteau pour marteler sur une énorme enclume un fragment de métal chauffé et lui donner une forme ronde.

Punaises de feu. À côté de cette enclume, une cage en fer est posée par terre et contient quinze **punaises de feu géantes** qui émettent une vive lumière (les géants utilisent cette cage comme une lanterne).

Morceaux de fer. Les ailes est et ouest contiennent des morceaux de fer usinés de toutes tailles et de toutes formes.

Le géant s'appelle Hrossk et se montre hostile envers les aventuriers. Il conserve son épée à deux mains à portée de main et jette de gros éclats de métal comme des rochers. Si un combat éclate dans cette salle, il alerte les géants de la zone 12, qui viennent immédiatement jeter un œil.

Le travail de Hrossk consiste à reforger le fer en membres et organes pour la créature artificielle géante de la zone 15. Sans Hrossk, Embrasine n'a pas les compétences de forgeron nécessaires pour terminer le travail sur Méca-Halaster. Hrossk est en train de forger un morceau de ce qui deviendra l'un des yeux de la créature artificielle.

Les punaises de feu ne peuvent faire de mal à personne tant qu'elles sont confinées dans leur cage. Il faut une action pour en ouvrir la porte. Si on les libère, les punaises de feu attaquent sans discrimination.

Parmi les fragments métalliques qui jonchent le sol, on trouve des feuilles de blindage bombées, ainsi que des éléments internes comme des rouages, des engrenages, des axes, des barres et des tuyaux. Ces éléments attendent d'être fixés sur la créature artificielle de la zone 15.

12. La fonderie Melairkyn

Il fait une chaleur insupportable dans cette fonderie. Les personnages qui s'attardent ici pendant au moins 1 heure alors que les forges fonctionnent commencent à ressentir les effets de la chaleur extrême (voir chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide).*

12a. Les molosses infernaux

Plafond. Cette salle possède un plafond voûté de 9 mètres de haut.
Molosses. Cinq **molosses infernaux** patrouillent dans cette salle. Ils suivent les ordres des géants du feu et attaquent les intrus à vue.
Fosses ouvertes. Le sol recèle trois fosses de 3 mètres de côté accueillant les morceaux de métal mis au rebut.

Ces fosses font 21 mètres de profondeur mais sont en partie remplies de débris métalliques qui réduisent leur profondeur effective. La fosse à l'ouest fait 6 mètres de profondeur, la fosse centrale 15 mètres, et la fosse à l'ouest 3 mètres. Toute créature qui tombe dans l'une des fosses atterrit sur les morceaux de métal coupants et la chute lui inflige des dégâts tranchants au lieu de contondants.

12b–12d. Les forges élémentaires

Dans chacune de ces trois salles identiques, un escalier en pierre de 3 mètres de haut permet d'accéder à une plateforme à l'arrière de laquelle se trouve une forge de pierre noircie à la chaleur infernale. Les plafonds incurvés de ces salles font 6 mètres de haut.

Trois **géants du feu** (deux femmes du nom de Dralkana et Ingritt, et un homme du nom de Yarshoss) sont en fonction ici, chacun occupant l'une des forges. Leur travail consiste à faire fondre les débris de métal afin que Hrossk, le forgeron géant du feu de la zone 11, puisse les refaçonner pour la créature artificielle de la zone 15. C'est un travail fastidieux, et les géants du feu sont agités et cherchent la bagarre.

Les flammes dans les forges ont été conjurées depuis le plan élémentaire du feu. Un levier en pierre intégré à chaque forge ferme une valve à l'arrière qui éteint les flammes. Toute créature qui entre dans une forge allumée ou y commence son tour de jeu subit 55 (10d10) dégâts de feu.

13. Le transmutorium

Arcturia conserve ici certains de ces travaux les plus horrifiants.

13a. Les yeux tissés

Colonnes. Trois colonnes de pierre noire polie se dressent dans les coins de cette pièce. Chaque pilier arbore à hauteur de taille un bouton en argent terni.
Tapisserie. Une gigantesque tapisserie pourpre suspendue au mur ouest ondule comme si elle était vivante. Sa surface est recouverte de onze yeux au regard fixe : un œil central et dix yeux périphériques plus petits (la tapisserie dissimule une porte secrète).
Porte en cristal. Une porte en cristal fermée se trouve dans un coin de la pièce. Elle ouvre sur une petite chambre éclairée par magie (voir la zone 13b pour les détails).

Les trois colonnes et leurs boutons en argent sont nimbés d'une aura de magie de transmutation quand on les soumet à un sort de *détection de la magie*. Toute créature qui touche l'un de ces boutons en argent est téléportée vers la zone 5b. Dès qu'un bouton a téléporté une créature, il disparaît. Huit heures après que le dernier bouton a disparu, tous trois réapparaissent.

Tapisserie des yeux. Cette épaisse tapisserie n'est autre que Xebekal, un tyrannœil qui a envahi le donjon d'Arcturia il y a des années. La liche a capturé le despote tyrannoeil et a utilisé un *sort* de souhait pour le métamorphoser. Sous forme de tapisserie, le tyrannœil conserve sa vision dans le noir et peut voir tout ce qui se trouve devant lui, mais pas derrière. Il ne peut pas parler, et le seul geste qu'il peut faire, c'est onduler légèrement. Il ne peut pas utiliser son trait de cône antimagique et ne peut pas entreprendre d'action ou de réaction.

Il est possible de communiquer avec Xebekal par télépathie. Il promet la richesse et le pouvoir à quiconque lui rend sa forme d'origine, mais il n'a absolument pas l'intention de tenir parole. Seul un sort de *souhait* peut rendre au tyrannœil son aspect originel.

La tapisserie a une CA de 5, 33 points de vie, une immunité aux dégâts de poison et une vulnérabilité aux dégâts de feu. Si elle tombe à 0 point de vie, la tapisserie est détruite. Les personnages ne gagnent aucun PX s'ils tuent le tyrannœil sous cette forme, étant donné qu'il est inoffensif.

13b. La salle d'altération

Porte en cristal. La porte menant à cette salle est faite de cristal transparent de 7,5 centimètres d'épaisseur.
Plaques en cuivre. Une plaque en cuivre présentant quatre boutons formant un losange est incrustée dans le mur à côté de la porte (un panneau semblable est visible à l'intérieur de la salle).
Lumière. Un dôme en cristal dans le plafond diffuse une lumière blanchâtre qui éclaire toute la pièce.
Clef. Une clef en mithral est posée par terre dans cette salle.

Voici les effets des différents boutons de chaque plaque en cuivre :

Le **bouton du haut** porte une flèche pointant vers le haut. Quand on appuie dessus, la porte en cristal s'ouvre en se rétractant dans le plafond. Ce bouton est verrouillé et il est impossible d'appuyer dessus si la porte est déjà relevée.
Le **bouton du bas** porte une flèche pointant vers le bas. Quand on appuie dessus, la porte en cristal se referme en descendant du plafond. Ce bouton est verrouillé et il est impossible d'appuyer dessus si la porte est déjà abaissée.
Le **bouton de gauche** présente une minuscule silhouette humaine stylisée. Ce bouton est verrouillé et il est impossible d'appuyer dessus si la porte en cristal est déjà relevée. Quand on appuie sur ce bouton alors que la porte est fermée, la lumière qui émane du dôme de cristal au plafond clignote, et toutes les créatures à l'intérieur de la pièce rétrécissent par magie comme sous le coup du sort *agrandir/rétrécir* (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé). L'effet dure 24 heures.
Le **bouton de droite** représente une silhouette humaine stylisée de plus grande taille et il fonctionne comme le bouton de gauche, si ce n'est que les créatures présentes dans la chambre d'altération grandissent au lieu de rétrécir.

Quand une créature rétrécie par magie est soumise à l'effet d'agrandissement de la chambre, ou qu'une créature agrandie par magie est soumise à l'effet de rétrécissement, les deux effets s'annulent et la créature retrouve sa taille normale. Les effets de la chambre ne sont pas cumulatifs : une créature

rétrécie que l'on soumet de nouveau à l'effet de rétrécissement, ou une créature agrandie de nouveau soumise à l'effet d'agrandissement ne voient pas leur taille changer.

Chaque fois que l'effet de rétrécissement ou d'agrandissement de la chambre est activé, lancez un d6. Sur un 1, la chambre connaît un dysfonctionnement. Au lieu de l'effet normal, toutes les créatures à l'intérieur de la chambre doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. Elles subissent 44 (8d10) dégâts de force si la sauvegarde est ratée, ou moitié moins dans le cas contraire. Vous pouvez remplacer cet effet dommageable par un effet plus bénin. Par exemple, la magie de la chambre pourrait allonger le nez des créatures ou teinter leur peau en bleu. Une altération de ce genre peut être annulée par un sort de *restauration supérieure* ou tout autre effet magique similaire.

Clef en mithral. Cette clef plate en mithral de 15 centimètres de long a la forme d'un **J** avec une boucle au sommet. Il s'agit de l'une des six clefs requises pour activer l'arme de désintégration massive de la zone 37.

14. Encore des débris métalliques

Lumière. Les parois diagonales de cette intersection présentent quatre supports de torches ayant fait l'objet de sorts de *flamme éternelle*.

Débris métalliques. Un tas de débris métalliques de 2,70 mètres de haut trône au milieu de l'intersection.

Double porte. Une double porte de 6 mètres de haut bloque le passage au nord. Des crânes au regard mauvais ont été gravés dans la porte.

Les débris métalliques proviennent de la treizième strate. Chaque fois que les personnages quittent cette zone et y reviennent, il y a 20 % de chances pour que Hrossk, le **géant du feu** forgeron de la zone 11, soit venu ici choisir un morceau de métal de choix afin de le rapporter à la zone 12 pour le fondre et le reforger.

15. Le méca-Halaster

Appliques. Cette salle possède un plafond arqué de 45 mètres de haut soutenu par des colonnes en pierre couvertes de chandeliers espacés de 3 mètres. Des sorts de *flamme éternelle* lancés sur ces chandeliers illuminent la salle.

Créature artificielle géante. Au milieu de la pièce, une silhouette de 30 mètres de haut faite de fer fondu gît sur le dos sur les dalles en pierre qui composent le sol, ses pieds pointant vers la double porte au sud. La créature artificielle n'a pas encore sa tête, et il y a des trous dans sa coque extérieure qui laissent entrevoir ses mécanismes et systèmes internes.

Embrasine. Cette **géante du feu** a 221 points de vie et possède la faculté magique innée de projeter des flammes à volonté (comme l'option d'attaque de rocher des géants du feu, si ce n'est qu'elle inflige des dégâts de feu). Elle se tient sur la poitrine de la créature artificielle, à 6 mètres au-dessus du sol. Autour d'elle volettent ses assistants, trois **méphites de fumée**.

Fosse. Tout au nord de la pièce se trouve une fosse de 6 mètres de profondeur, au fond de laquelle repose un sarcophage en pierre couvert de poussière.

Embrasine inspecte le travail des autres géants du feu et ne veut pas qu'on la dérange. Dire qu'elle a mauvais caractère est un euphémisme. Si des intrus pénètrent dans la salle, elle tente de se débarrasser rapidement d'eux pendant que ses méphites harcèlent impitoyablement les nouveaux venus. Si une bataille éclate ici, des renforts arriveront rapidement des zones 16 et 18.

La créature artificielle est faite de morceaux de métal récupérés dans le Cimetière de Tobriand (strate 13). Une fois terminée, la créature artificielle sera le portrait craché d'Halaster Blackcloak lui-même — mais de 30 mètres de haut et tout en fer. Quand l'heure sera venue de conquérir Waterdeep, le Mage dément prévoit d'utiliser Méca-Halaster pour détruire les statues éveillées de la cité. Sans sa tête et l'immense magie nécessaire pour l'alimenter, la créature artificielle n'est rien de plus qu'un énorme tas de ferraille. Dans son état actuel, on la considère comme un objet inanimé, et non une créature. Les créatures de taille Moyenne ou inférieure qui peuvent se glisser à l'intérieur peuvent utiliser la carapace extérieure et les mécanismes intérieurs comme un abri. Les créatures plus grandes ne peuvent pas entrer dans la créature artificielle.

La fosse et le sarcophage

Un personnage doit recourir à du matériel d'escalade ou à la magie pour gravir les parois de la fosse, qui sont en pierre lisse.

Sur le couvercle du sarcophage au fond de la fosse, un bas-relief représente un nain rieur, au bord duquel on trouve l'inscription suivante en nain : « Ci-gît Lulz Klangphorn, forgepiège. Son œuvre lui a survécu. » Il suffit d'une Force combinée de 18 pour pousser le couvercle sur le côté. Le sarcophage ne contient que de la poussière, des os et le crâne patiné de Lulz.

Si on retire le crâne de Lulz du sarcophage, des mécanismes dans les murs voisins se mettent à grincer et à tinter bruyamment, comme si un piège complexe s'était mis en action. Cet effet inoffensif est surtout destiné à effrayer les pilleurs de tombes. Le bruit cesse au bout de 1 minute.

16. Les pillards de la Tête funeste

Sarcophages. Trois sarcophages poussiéreux en pierre sont alignés au milieu de la pièce. Leurs couvercles plats ont été repoussés sur le côté.

Hobgobelins. À moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs, six **hobgobelins** sont en train de farfouiller dans les sarcophages.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur nord débouche sur la zone 17 (les hobgobelins ignorent son existence).

Les hobgobelins sont occupés à farfouiller à la recherche d'objets de valeur, mais ils resserrent les rangs pour éliminer rapidement leurs adversaires.

Chaque sarcophage contient les cadavres desséchés de 1d3 humanoïdes en robes carbonisées, reposant sur les vestiges de morts antiques. Ces cadavres sont ceux des anciens apprentis et assistants d'Arcturia. Chacun d'eux a d'une manière ou d'une autre provoqué son mécontentement et en a payé le prix ultime.

17. L'entrepôt secret

Cette salle est dissimulée derrière des portes secrètes et elle est envahie de poussière et de toiles d'araignée. Voici ses caractéristiques :

Barriques. Cinq lourdes barriques de transport (des tonneaux de 90 centimètres de long et de 60 de diamètres équipés de solides poignées en corde) sont empilées au milieu de la pièce. Cela fait longtemps que la bière qu'elles contenaient s'est changée en vinaigre avant de s'évaporer.

Caisse. À côté des barriques, une caisse fragile contient soixante-six lampes à huile en cuivre ressemblant à des têtes de dragon à la mâchoire ouverte et souriante. Chaque lampe est équipée d'une mèche, mais il n'y a pas d'huile.

Tabouret. Un tabouret à trois pieds gît sur le côté dans le coin nord-est, à côté des ossements d'une stirge.

18. Le poste de garde de la Tête funeste

Hobgobelins. À moins d'avoir été attirés ailleurs, quatre **hobgobelins** gardent cette pièce. Ils se liguent contre leurs adversaires et tentent de les éliminer rapidement.

Gravats. Des caisses en bois éventrées et des meubles abîmés sont empilés le long des murs et disparaissent sous la poussière et les toiles d'araignée.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur sud débouche sur la zone 17 (les hobgobelins ignorent son existence).

19. Entrepôts

Des pancartes en bois sont accrochées aux poignées des portes menant ici et portent l'inscription en commun : « ENTRÉE INTERDITE ! »

19a. Le magasin à composantes

Fourneau. Un fourneau en fer se dresse contre le mur sud.

Coffrets. Des niches poussiéreuses s'alignent le long des murs. Environ la moitié de ces niches contiennent de petits coffrets en bois.

On a donné un semblant de vie au fourneau par un sort d'*animation des objets* rendu permanent par un sort de *souhait*. Il s'arrache au conduit de cheminée et charge sur ses pieds griffus pour attaquer les intrus.

Le fourneau est une créature artificielle de Grande taille avec un indice de dangerosité de 3 (700 PX). Il a une CA de 17, 50 points de vie, une vitesse au sol de 9 m et les valeurs de caractéristique suivantes : Force 14, Dextérité 10, Constitution 10, Intelligence 3, Sagesse 3 et Charisme 1. Il possède la vision aveugle dans un rayon de 9 mètres et il est aveugle au-delà. Voici ses possibilités d'actions :

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts contondants.

Crache-fournaise (recharge 4–6). Le fourneau crache du feu dans un cône de 4,50 m. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ; elle subit 22 (4d10) dégâts de feu sur un échec et moitié moins sur une réussite.

Trésor. Il y a en tout vingt-quatre coffrets en bois. Chacun porte une étiquette en commun indiquant le nom d'un sort et contient les composantes matérielles nécessaires à une ou plusieurs incantations de ce sort. La table suivante résume le contenu des coffrets :

Coffret	Contenu
1	Trois fioles de sang humain, trois lambeaux de chair et une bourse de poudre d'os (*animation des morts*)
2	De la limaille de fer (*champ antimagie*).
3	Trois touffes de fourrure de chauve-souris (*œil magique*).
4	Une coquille d'œuf de cockatrice et un gant en peau de serpent (*main de Bigby*)
5	Une touffe de fourrure de quaggoth, un morceau d'ambre et trois épingles en argent (*chaîne d'éclairs*)
6	Une bourse contenant une perle noire d'une valeur de 500 po réduite en poudre (*cercle de mort*)
7	Une bourse pleine de suie et une autre pleine de sel (*compréhension des langues*)
8	Trois éclats de cristal d'un blanc laiteux (*cône de froid*)
9	Un petit pot en terre cuite rempli de terre de cimetière, un autre rempli d'eau saumâtre, et un onyx noir d'une valeur de 150 po (*création de mort-vivant*)
10	Trois morceaux de magnétite et une bourse pleine de poussière (*désintégration*)
11	Une bourse pleine de sable, une bouteille d'encre et une plume d'écriture (*rêve*)
12	Huit tentacules de seiche (*tentacules noirs d'Évard*)
13	Dix plumes (*léger comme une plume* ou *vol*)
14	Neuf toutes petites boules de guano de chauve-souris et de soufre (*boule de feu*)
15	Un bloc d'encens d'une valeur de 250 po et quatre morceaux d'ivoire d'une valeur de 50 po chacun (*légende*)
16	Un dodécaèdre en cristal noir d'une valeur de 500 po (*possession*)
17	Trois estomacs de vipère et une bourse contenant des feuilles de rhubarbes réduites en poudre (*flèche acide de Melf*)
18	Une fiole contenant dix pincées de poussière de diamant d'une valeur de 25 po par pincée (*non-détection*)
19	Une bobine de fil de cuivre (*envoi de message*)
20	Une bourse de sable fin (*sommeil*)
21	Huit petits pots de pommade pour les yeux d'une valeur de 25 po chacun. La pommade est composée de poudre de champignon, de safran et de graisse (*vision suprême*).
22	Une pelote de fil dans laquelle sont plantés des cure-dents (*serviteur invisible*)
23	Deux morceaux de phosphore (*mur de feu*)
24	Dix petits morceaux de paille (*respiration aquatique*)

19b. Objets inanimés

Des objets inanimés sont éparpillés dans toute la pièce. Arcturia les anime en utilisant le sort *animation des objets* :

- Un brasero en cuivre sur un tripode de 90 centimètres de haut et un balai en bois (objets de Petite taille)
- Un porte-manteau en bois ; une chaise de torture en fer ornée de piques ; une chaîne de 3 m de long pesant 125 kg ; et un gros chaudron en fer (objets de taille Moyenne)
- Un chariot de mineur et une statue en bronze grandeur nature d'un taureau (objets de Grande taille)

20. Provisions

Deux **hobgobelins** sont en faction à l'extérieur de cette pièce, un devant chaque porte. Leurs ordres sont de surveiller les réserves de nourriture. Si une bataille éclate ici, les hobgobelins de la zone 32 sont alertés par le bruit et viennent rapidement à l'aide de leurs alliés.

La pièce est remplie de caisses de rations et de tonneaux d'eau fraîche, et d'étroites allées serpentent entre les conteneurs. Ces provisions sont pour les géants et les hobgobelins, et il y assez de nourriture et d 'eau pour plusieurs semaines.

21. Jour et nuit

Chronomètre. Quatre colonnes soutiennent le plafond de 6 mètres de haut. Un anneau en fer de 6 mètres de diamètre est suspendu à des crochets en fer fixés au sommet des colonnes en position parallèle au sol 6 mètres plus bas. À l'intérieur de cet anneau, un disque en fer légèrement plus petit porte un symbole solaire d'un côté et un symbole lunaire de l'autre côté. Juste au-dessus de l'anneau et du disque se trouve une dépression en forme de dôme de 3 mètres de profondeur dans le plafond.

Statues. Deux statues grandeur nature de magiciens humains en habits de cérémonie sont nichées dans

des alcôves. Leur visage est dissimulé par des capuchons en pierre et leurs bras sont levés en direction du disque en fer.

Cette pièce constitue un immense appareil de mesure du temps. Chaque jour à l'aube et au crépuscule, les statues de magicien exercent une force magique invisible sur le disque en fer suspendu et le font tournoyer dans l'anneau métallique comme une pièce de monnaie. Pendant la journée, le symbole solaire est visible sur la face inférieure du disque. La nuit, le disque affiche le symbole lunaire. Quand le disque tourne, la moitié tourne vers le haut en direction du dôme dans le plafond. La moitié inférieure tourne vers le bas, son bord extérieur se retrouvant à 3 mètres du sol.

Un sort de *détection de la magie* révèle des auras de magie d'évocation et de transmutation autour des statues, qui sont impossibles à déplacer ou à briser. Si une créature tente de faire tourner le disque manuellement, les statues remplissent la pièce d'éclairs. Toutes les créatures dans la pièce à ce moment-là doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. Elles subissent 22 (4d10) dégâts de foudre si la sauvegarde est ratée, ou la moitié seulement dans le cas contraire. Les créatures en contact direct avec l'anneau ou le disque en fer, ainsi que les créatures portant une armure en métal sont désavantagées lors de ce jet de sauvegarde.

22. Les graffitis arcaniques

Tableaux noirs. Plusieurs tableaux noirs sont fixés aux murs et portent des formules et expressions arcaniques écrites à la craie.

Table piégée. Une collection de flasques et gobelets poussiéreux est posée sur une table en bois au milieu de la pièce. Cette table est couverte de toiles d'araignée et personne n'y a de toute évidence touché depuis longtemps. Ces accessoires sont destinés à détourner l'attention des visiteurs du piège à métamorphose sur lequel la table est posée (voir « Les pièges à métamorphose », page 180).

Les graffitis à la craie ont été laissés par l'un des apprentis ratés d'Arcturia. Si un personnage étudie les inscriptions et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 16, il peut découvrir que leur auteur a cherché à démêler les secrets de sorts dépassant sa compréhension. Les jeteurs de sorts qui possèdent les sorts *désintégration* et *pétrification* dans leurs listes de sorts réalisent que ce sont ces sorts qui faisaient l'objet de recherches, même s'il est impossible de les apprendre à partir de ces inscriptions incomplètes.

Si une bataille éclate ici, les gardes hobgobelins de la zone 25 risquent de l'entendre et de venir jeter un œil (ils arrivent de l'est).

23. Les expériences

Les portes de ces pièces ont fait l'objet de sorts de *verrou magique* que seule Arcturia peut ignorer. Il est possible de forcer l'une de ses portes en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

23a. Le mastodonte dans la chaussure

Au milieu de la pièce, un **scorpion** se cache dans une vieille chaussure. Si on touche à cette chaussure, le scorpion en émerge et attaque la créature la plus proche.

En réalité, ce scorpion est un **mastodonte des ombres** sous l'effet d'un sort de *métamorphose* rendu permanent par un sort de *souhait*. Le mastodonte des ombres reprend sa forme véritable et passe à l'attaque quand sa forme de scorpion est réduite à 0 point de vie.

23b. Des lames vicieuses

Un heaume en acier corrodé repose au sommet d'une pile d'épées rouillées au milieu de la pièce. Quand une autre créature pénètre dans la pièce, la pile d'épées s'agglomère en une forme vaguement humanoïde surmontée du heaume, et elle attaque. Cet assemblage d'acier rouillé a le profil d'une **armure animée**, si ce n'est que ses attaques infligent des dégâts perforants plutôt que contondants.

23c. Un rongeur curieusement grand

Monstre. Un rat géant bicéphale (utilisez le profil d'un **chien du trépas**) est piégé ici. Ce rongeur est de la taille d'un humain et il se montre hostile envers tous les intrus.

Toboggan à viande. Dans le plafond près du mur nord, une ouverture rectangulaire de 30 centimètres de long sur 15 de large forme l'embouchure d'un toboggan en pierre venant de l'étage supérieur.

Toutes les quelques heures, un paquet de chair putride glisse dans le toboggan depuis une salle secrète au-dessus. La viande frappe le sol avec un bruit humide et le monstrueux rongeur la dévore promptement. Une créature gazeuse ou Très Petite peut accéder à une petite salle secrète en remontant le toboggan. Cette salle supérieure ne présente aucune issue, et elle abrite uniquement des centaines de paquets de chair rose pourrissante, ainsi qu'un mécanisme magique qui les pousse dans le toboggan à intervalles aléatoires. Il est impossible de déterminer de quelle créature provient la viande.

23d. Hilare le mangeur de pierre

Cette salle abrite les fragments brisés d'une statue de nain et un **gnome des profondeurs (svirfneblin)** plutôt dodu du nom d'Hilare Lagravière, qui a été enlevé dans sa mine de pierres précieuses de l'Underdark par Arcturia. Il n'est pas très familier d'Undermountain.

La magie d'Arcturia a affublé le gnome d'un appétit insatiable pour la pierre sculptée. Il utilise son pic de guerre pour briser la statue et la dévore lentement, un morceau à la fois. Il ne peut s'empêcher de manger la pierre sculptée qu'il voit — et il n'y a aucune limite à la quantité qu'il peut avaler. Il prie les personnages de le laisser seul afin qu'il puisse finir son repas en paix. Un sort de *dissipation de la magie* (DD 19) lancé avec succès sur Hilare le débarrasse de sa curieuse maladie magique.

Trésor. Dès l'instant où on le soigne de sa maladie, Hilare tousse et recrache deux diamants (5 000 po chacun). Il est aussi surpris que tout le monde de voir les pierres précieuses, et il les offre aux personnages pour les remercier de l'avoir « sauvé ». Il cherche ensuite un chemin pour retourner dans l'Underdark, n'ayant aucune envie de demeurer à Undermountain.

24. La salle de cours vide

Tableau noir. Un tableau noir recouvre tout le mur est. Quelqu'un y a écrit un message en commun en grosses lettres : « VOUS AVEZ TOUS ÉCHOUÉ ! »

Bureaux. Chaque fois qu'une créature entre dans cette pièce, sept bureaux en pierre s'élèvent du sol par magie et font face au tableau noir en arc de cercle (les bureaux disparaissent de nouveau dans le sol quand toutes les créatures quittent la pièce).

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur sud débouche sur un passage poussiéreux plein de toiles d'araignées, qui mène à la zone 25.

25. Les gardes hobgobelins

Gardes. Deux **hobgobelins** montent la garde, chacun devant l'une des deux portes. Ils attaquent les intrus et se concentrent sur un ennemi à la fois.

Voûte. Le mur à l'est présente une voûte en pierre dont la pierre angulaire porte l'image d'un livre ouvert.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur sud débouche sur un passage poussiéreux plein de toiles d'araignées, qui mène à la zone 24.

Le portail-voûte menant à la strate 9

Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si l'on tient un livre ouvert dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Le livre tombe en poussière quand le portail s'ouvre, même s'il s'agit d'un grimoire.
- Les personnages doivent être de niveau 10 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 49 de la neuvième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

26. Les quartiers de l'apprenti

Comme son ancien maître Halaster, Arcturia prend de temps à autre des apprentis, mais ils survivent rarement longtemps. Cette pièce contient un autel en pierre adossé au mur nord et drapé d'une couverture moisie, ainsi qu'un bureau en bois avec un fauteuil à grand dossier dans le coin sud-est. Sur l'un des coins du bureau repose un crâne humain jauni surmonté d'une bougie à moitié fondue.

27. L'apprenti mort

Couverture. Une couverture moisie recouvre un autel en pierre adossé mur sud.

Bureau. Un bureau en bois se trouve dans le coin nord-est. Un squelette humain vêtu d'un habit de cérémonie noir troué est affalé dans une chaise à grand dossier derrière le bureau.

Le squelette inanimé est celui d'un apprenti humain du nom de Kazvark, qu'Arcturia a tué par un déluge de projectiles magiques pour avoir failli dans l'exécution d'une simple tâche quotidienne. Arcturia a détruit le grimoire de Kazvark mais n'a pas fouillé ses poches à la recherche d'objets de valeur.

La clef en mithral

Les personnages qui fouillent la robe de l'apprenti trouvent dans l'une des poches une clef plate en mithral de 15 centimètres de long en forme de **U**. Il s'agit de l'une des six clefs requises pour activer l'arme de désintégration massive de la zone 37.

28. Le spécimen

Les personnages qui écoutent à l'une ou l'autre porte de cette pièce entendent d'étranges cliquetis de l'autre côté.

Horreur crochue. Une **horreur crochue** est piégée ici, mais il y a plus à découvrir.

Étagères. Les murs incurvés sont couverts d'étagères en pierre.

Pots brisés. Des centaines de pots ayant contenu des membres et des organes sont brisés sur le sol de cette pièce.

Un hobgobelin a accidentellement déclenché un piège à métamorphose et a été transformé en cette horreur crochue. Les autres hobgobelins ont décidé de l'enfermer dans cette pièce pour lui faire une blague. Dépourvue de main, l'horreur crochue n'a pas pu ouvrir les portes pour s'échapper, et de rage elle a balayé les bocaux sur les étagères, renversant leur contenu par terre.

Quand l'horreur crochue tombe à 0 point de vie, elle reprend l'aspect d'un **hobgobelin** inconscient du nom de Jarrk. Malgré sa récente mésaventure, Jarrk se montre fanatiquement loyal envers Roi-Funeste et ne le trahirait jamais volontairement.

Arcturia collectionnait des organes provenant de toutes sortes de spécimens de l'Underdark. Les personnages qui fouillent parmi les détritus trouveront des ailes de mite, des coquilles de scarabée, des yeux de mante obscure, des crochets de stirge, des tentacules de flumph, des griffes de troglodyte, de l'ichor de démon, des résidus gélatineux et d'autres organes repoussants et sans valeur. À votre discrétion, ces déchets pourraient cacher certaines composantes magiques utiles.

29. Le laboratoire

Vanar Freth. Un **mage drow** du nom de Vanar Freth et le compagnon **démon des ombres** qu'il a convoqué fouillent tranquillement la pièce à l'arrivée des personnages.

Statues. Deux statues de 2,70 mètres de haut représentant des ogres en train de se transformer en mouches géantes se dressent dans les coins opposés de la pièce.

Table. Une grande table en pierre occupe le milieu de la pièce. Plusieurs objets curieux sont posés dessus, et notamment une boîte cubique noire sur une couverture grise pliée, et la tête tranchée et visqueuse d'un flagelleur mental dont le corps sans tête s'est vidé de son sang sur le sol à proximité, où il fait le festin des asticots.

Vieux piège. La double porte au sud-ouest et le sol alentour ont été noircis par les flammes — conséquence d'un piège qui s'est déclenché il y a longtemps.

Le mage drow est parvenu à progresser jusqu'ici sans se faire repérer. Si on le laisse tranquille, il finira par trouver le trésor caché sous la table (voir « Le trésor » ci-dessous). Le démon des ombres veille au grain pendant que le drow est occupé à fouiller la pièce.

Vanar se bat pour garder tous les trésors qu'il trouve, mais sinon il évite les hostilités. Une fois son exploration de la tenure d'Arcturia terminée, il prévoit de rentrer à la forteresse de la maison Freth dans la douzième strate et faire son rapport à son maître, Drivvin Freth.

La table

Jusqu'à récemment, Arcturia avait un assistant flagelleur mental. Elle lui a arraché la tête afin de pouvoir étudier l'énergie psychique emmagasinée dans son cerveau. Une longue pince en acier et une louche sont posées à côté de la tête.

Le cube noir de 30 centimètres est une boîte constituée d'une structure en ébène et de plaques en verre noir. Cette boîte présente un couvercle à charnière et dégage une aura de magie de transmutation quand on la soumet à un sort de *détection de la magie*. Quand on place une bête de Très Petite taille dans la boîte (un rat ou un lézard par exemple) et qu'on referme solidement le couvercle, la boîte la transforme par magie en une autre bête de Très Petite taille (de votre choix) jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. La boîte peut procéder ainsi encore huit fois avant que sa magie ne soit complètement épuisée, après quoi elle tombe en poussière.

La couverture grise pliée sur laquelle repose la boîte est en réalité la peau soigneusement écorchée d'un doppelganger. Les autres objets sur la table comprennent un pot de langues de cockatrices, un bloc d'argile molle (composante matérielle du sort *façonnage de la pierre*) emballée dans un tissu humide, et un coffret en bois portant l'étiquette « Métamorphose » et contenant une douzaine de cocons de chenille (composante matérielle du sort *métamorphose*).

Le trésor

Un petit compartiment secret est dissimulé dans le sol sous la table. On peut le découvrir en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Il contient un diadème de jade d'une valeur de 1 500 po (composante matérielle du sort *changement de forme*) et un *parchemin magique* de *métamorphose*.

30. Une hideuse transformation

Ogre charognard. Une créature possédant le corps d'un ogre et la tête d'un charognard rampant est retenue à terre par des chaînes au milieu de la pièce.

Morceaux de corps. La tête tranchée de l'ogre et le corps décapité du charognard rampant ont été jetés dans un coin de la pièce, où ils ont commencé à se putréfier et à dégager une horrible puanteur.

Porte-clefs. Un anneau en fer portant trois clefs est suspendu à une cheville en fer sur le mur nord.

La créature enchaînée au sol est vivante. Elle a survécu à un effroyable rituel magique qu'on ne peut ni défaire, ni inverser. Elle est famélique et doit se nourrir de charognes pour survivre. Les chaînes qui la retiennent sont reliées à des anneaux métalliques fixés dans le sol et fermées par trois gros cadenas, qu'on peut déverrouiller en utilisant les clefs pendues au mur. Si on la libère, la créature se rue sur les restes putréfiés de ses anciens corps et commence à les dévorer.

Cette créature est un **ogre** avec les modifications suivantes :

- Tant qu'elle est attachée au sol, la créature est à terre et entravée. Elle souffre également de deux niveaux d'épuisement.
- Elle a une Intelligence de 1 et ne peut parler aucune langue.
- Remplacez les actions possibles de l'ogre par les actions possibles suivantes.

Attaques multiples. La créature effectue deux attaques : une avec ses tentacules et une avec sa morsure.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Jusqu'à ce que le poison se dissipe, la cible est paralysée. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, et les effets du poison se dissipent si elle réussit.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

31. L'assistant de l'illithid

Cette pièce était réservée à l'assistant flagelleur mental d'Arcturia, qui a connu une fin tragique dans la zone 29. Voici ses caractéristiques :

Décorations. Les murs en pierre sculptée arborent des tentacules s'entremêlant à travers des crânes humains incrustés dans la pierre.

Bassin de limon. Au milieu de la pièce, un bassin ovale peu profond est rempli d'un limon sombre à l'odeur fétide (ce limon a un effet apaisant sur les flagelleurs mentaux mais aucune propriété magique à proprement parler).

Assistant. Dans le coin est de la pièce, un humain ne portant rien d'autre qu'un pagne et un harnais en cuir fait face au mur.

Cet humain revêtu d'un harnais s'appelle Ellix Gaspar (**mage** humain téthyrien NM ; il n'a préparé aucun sort). Il tient une miche de pain à moitié mangée. Arcturia l'a extrait de l'Essence de la magie (strate 9) il y a quelques mois pour en faire son assistant, mais elle a rapidement découvert qu'il était insupportable. Elle lui a jeté un sort d'*esprit faible* et l'a confié à son assistant flagelleur mental, qui l'a vite forcé à revêtir une tenue adaptée à son statut.

Dans son état actuel, Ellix a le regard vide et il réagit à peine. Il a tendance à trébucher sur ses propres pieds et à baver de manière incontrôlable. Il reste une décade avant qu'il puisse tenter un nouveau jet de sauvegarde afin de mettre un terme aux effets d'*esprit faible*. S'il recouvre ses esprits, il consacre judicieusement ce qui lui reste de santé mentale et de dignité à tenter de fuir Undermountain. Il ignore ce qui est arrivé à son grimoire (Arcturia l'a caché dans la zone 40b), mais une fois ses facultés retrouvées, il se rappelle la configuration de cette strate et comment retourner à la surface.

32. Les baraquements de la Tête funeste

Les forces hobgoblines sont cantonnées dans ces pièces, qui sont imprégnées d'un champ antimagie permanent semblable à celui créé par un sort de *champ antimagie* (conséquence d'une expérience magique qui a mal tourné).

32a. Les quartiers des soldats

Trente **hobgobelins** se reposent dans des lits superposés à trois étages. Il y a assez de lits pour accueillir soixante gardes. Les hobgobelins dorment dans leur armure. Leurs armes et leurs boucliers sont suspendus à des crochets au coin de leur lit.

32b. Le poste de garde

Quatre **hobgobelins** montent la garde ici : deux surveillent la porte menant à la zone 32a, et les deux autres celle qui donne sur la zone 32c. Si une bataille éclate ici, des renforts arriveront de ces zones ainsi que de la zone 20.

32c. Les quartiers des capitaines

Deux **capitaines hobgobelins** discutent tranquillement dans cette pièce qui contient trois lits. Parmi les autres meubles, on trouve une table en pierre entourée de six tabourets en bois, au-dessus de laquelle est suspendu un chandelier en fer éteint.

Les capitaines s'inquiètent du récent comportement anormal de leur commandant seigneur de guerre (voir zone 33) et ils se demandent ce qu'ils doivent faire. Jusqu'à présent, les capitaines ont caché les étranges préoccupations de Roi-Funeste au reste de la légion hobgobline, et ils restent pour l'heure de loyaux subordonnés.

33. Les quartiers de Roi-Funeste

Monstres. S'il n'a pas été attiré ailleurs, Roi-Funeste le **seigneur de guerre hobgobelin** est ici, en compagnie d'un **flumph** qui lui parle par télépathie.

Maquette de l'Underdark. Cette pièce contient six tours de 2,10 mètres de haut en forme de stalagmites et composées de tout petits blocs rectangulaires. Une septième tour à moitié terminée semble encore en construction.
Mobilier. Le mobilier comprend un lit en bois, une chaise en cuir rembourrée et une ottomane coordonnées, une étagère en pierre sur laquelle est posé un tonnelet de bière, une table en pierre joliment sculptée couverte d'outils de maçon et de morceaux de pierre, et un imposant coffre marin en bois dont la serrure est endommagée.
Tapisserie. Une vieille tapisserie délavée représentant une magnifique caverne de cristal est accrochée au mur sud.

Quelques jours après s'être installé dans la tenure d'Arcturia, le seigneur de guerre hobgobelin a ordonné à ses subalternes de lui trouver un jeu d'outils de maçon. Les hobgobelins ont rassemblé quelques vieux outils et les lui ont rapidement rapportés. Depuis ce jour, Roi-Funeste sculpte des blocs de pierre rectangulaires (chacun de 5 centimètres de large, 10 de long et 2,5 de haut) et il les utilise pour construire d'étranges structures ressemblant à des stalagmites. Cette entreprise a quelque peu soulagé son ennui, même s'il ignore pourquoi exactement il construit ces structures. La réponse tient en son étrange compagnon.

Jusqu'à récemment, ce flumph se nourrissait subrepticement de l'énergie de l'assistant flagelleur mental d'Arcturia, mais la mort soudaine de l'illithid (voir zone 29) a privé le flumph de sa source de nourriture. Heureusement, il peut s'en passer pendant un certain temps avant de devoir absorber davantage d'énergie psionique. Il s'est rapproché de Roi-Funeste et a essayé de pousser ce dernier sur le chemin de la rédemption. Le hobgobelin s'est révélé irrémédiablement mauvais, mais le contact télépathique prolongé a provoqué l'apparition chez Roi-Funeste de traits curieux, et notamment le besoin subconscient de recréer le pays d'origine du flumph (l'Underdark) à partir de blocs de construction. Le flumph sait que c'est son désir de rentrer chez lui qui affecte le comportement du hobgobelin, mais il compte sur la protection de Roi-Funeste. Si les deux se retrouvent séparés, le flumphs choisit de retourner dans l'Underdark.

Les personnages peuvent se lier d'amitié avec le flumph et le persuader de se joindre au groupe pendant un temps. Il a déjà rencontré des aventuriers à Undermountain et, de manière générale, il les apprécie beaucoup et aime les entendre parler du monde de la surface.

Le trésor

Le coffre en bois contient le butin des hobgobelins : 2 500 po, une poivrière en électrum (25 po), un bougeoir en étain (25 po), une cape en velours rouge (50 po), une statuette ornementale en corail représentant un navire au sommet d'une vague (250 po), un peigne à barbe nain en lapis lazuli et incrusté de pierres précieuses (750 po), une couronne en platine sertie d'une perle noire (2 500 po) et un casque elfique en feuilles d'or avec une corne spiralée en améthyste fixée sur son front (7 500 po).

34. La spore gazeuse criarde

Au milieu de cette pièce vide flotte une **spore gazeuse** ayant développé la défense d'un criard. Quand elle se retrouve à moins de 9 mètres d'une lumière vive ou d'une créature, elle utilise sa réaction pour émettre un hurlement d'une portée de 90 mètres. La spore gazeuse continue à hurler jusqu'à ce que l'élément perturbateur ait disparu et pendant 1d4 round par la suite.

Le hurlement de la spore gazeuse alerte les hobgobelins des zones 32c et 33, qui viennent voir ce qui se passe.

35. La salle de rassemblement

Cette vaste salle présente un plafond de 15 mètres de haut qui descend jusqu'à une hauteur de 6 mètres vers le nord et l'est. L'écho de cris provient de la zone 36, dont la porte est légèrement ouverte.

36. La salle d'exercice de la Tête funeste

La porte de cette pièce est ouverte, et des cris en gobelins s'en échappent. La salle contient les éléments suivants :

Hobgobelins. Douze **hobgobelins** s'entraînent aux manœuvres de formation en phalange au milieu de la pièce, sous la supervision d'un **capitaine hobgobelin**. Quand ils sont confrontés à une menace inconnue, les hobgobelins resserrent les rangs et attaquent.
Mobilier. Tout autour de la pièce se trouvent des tables sur tréteaux et des bancs.
Décoration des parois. La pièce est éclairée par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des chandeliers en fer fixés aux murs. Entre les chandeliers, des plaques en pierre arborent les têtes de trois nains, deux orogs, un troglodyte et une gargouille.

37. L'arme de désintégration de masse

Dans l'éventualité où ses expériences échapperaient à son contrôle ou ses ennemis la traqueraient jusqu'ici, Arcturia a bâti cette salle pour s'en débarrasser en une seule fois tout en se protégeant elle est ses apprentis (bien qu'elle n'en ait aucun pour le moment). La salle possède les caractéristiques suivantes :

Murs blindés. Au bout d'un petit couloir se trouve une salle voûtée de 6 mètres de haut entourée de sept alcôves étroites. Toutes les surfaces de la pièce sont recouvertes de plaques en mithral. Chaque alcôve est brillamment éclairée par la lueur jaune d'un petit dôme en cristal incrusté dans son plafond de 2,40 mètres de haut.
Trous de serrure. Les plaques en mithral entre les alcôves présentent des fentes en forme de clefs à hauteur de poitrine. Chaque fente fait 15 centimètres de long.

Chaque alcôve mesure 2,40 mètres de haut et 1,20 mètre de profondeur, et sa largeur va de 90 centimètres en bas à 30 centimètres en haut. Un *sort de détection* de la magie révèle une puissante aura d'abjuration englobant chaque alcôve, qui s'avère juste assez grande pour recevoir une seule créature de taille Moyenne. Le dôme de cristal dans le plafond est la source de la magie de l'alcôve, et il suffit de détruire son globe pour que l'alcôve perde sa puissance et son éclairage. Chaque dôme a une CA de 11, un seuil de dégâts de 10, 1 point de vie et une immunité aux dégâts d'acide, de feu, de poison et psychiques.

Comment utiliser les clefs en mithral

Six clefs en mithral sont nécessaires pour activer cette salle. Chacune possède une forme adaptée à l'une des six fentes dans le mur, qui sont (de gauche à droite, en sens horaire autour de la pièce) : un **Y** tête-bêche, un **J** inversé avec une petite boucle au sommet, un **F** tête-bêche, un **U** tête-bêche, un **V** avec une petite boucle à la base, et un **H** privé de sa barre gauche supérieure. Quand les six clefs (qui se trouvent dans les zones 7, 10, 13b, 27 et 39a) sont placées dans les fentes correspondantes, un sort de *bouche magique* commence à compter à rebours à partir de 20 (en commun). À la fin du décompte, un gémissement déchirant

se fait entendre et un puissant sort inflige 150 dégâts de force à chaque créature dans la quatorzième strate d'Undermountain (sans sauvegarde possible). Toute créature que cet effet réduit à 0 point de vie est immédiatement désintégrée et réduite à un tas de poussière. Ce sort désintègre également les six clefs en mithral.

Les créatures qui se tiennent dans les alcôves éclairées quand le sort se déclenche ne sont pas affectées, de même que les créatures à l'intérieur d'un champ antimagie (les champs antimagie des zones 4 et 32 protègent les créatures qui s'y trouvent).

38. Les quartiers des invités

Arcturia réserve cette pièce aux invités spéciaux, comme Halaster ou les magiciens en visite qui ont de la magie à échanger. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Mobilier. Un grand lit à baldaquin domine l'alcôve à l'est. Au pied du lit repose un grand coffre en fer au couvercle plat et aux pieds griffus. Une peau de hibours est étendue sur le sol devant le coffre et le lit.

Alcôve. Un rideau noir dissimule une alcôve au sud-ouest. Devant le rideau se trouvent un fauteuil en cuir rembourré et une carafe en cristal sur une table basse.

L'alcôve contient une statue en pierre aux traits indéfinis qui ressemble à un humanoïde sans visage. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour de la statue, qui peut altérer sa forme afin de prendre l'apparence de tout humanoïde de taille Petite ou Moyenne qu'elle touche. La statue n'a aucune autre propriété.

Le coffre piégé

Une clef en fer est glissée dans la serrure du coffre, et il suffit de la tourner pour le déverrouiller. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation émanant de l'intérieur du coffre.

Ce coffre est vide à l'exception d'un miroir magique fixé à l'intérieur de son couvercle. Toute créature qui voit son reflet dans ce miroir est la cible d'un sort de *pétrification* (DD du jet de sauvegarde 20). Une fois le sort déclenché, le miroir cesse d'être magique.

Le trésor

La carafe en cristal vaut 50 po mais elle est fragile. Elle contient du vin bon marché. Le tapis en peau de hibours vaut 75 po.

39. Les boudoirs d'Arcturia

Un disque en pierre noire de 1,20 mètre de diamètre et 5 centimètres d'épaisseur est suspendu au-dessus de la double porte menant à ces pièces. Un symbole blanc représentant une main humaine osseuse a été gravé sur le ce disque. Un sort de *détection de la magie* révèle une puissante aura de magie d'abjuration autour du sceau.

Ce sceau a une CA de 17, 30 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Si le sceau est détruit, le rakshasa confiné à ces pièces peut s'échapper.

39a. Le boudoir or et noir

Lumière. Les murs et le plafond sont peints à l'or. Ils portent des chandeliers noirs en fer ayant fait l'objet de sorts de *flamme éternelle*, qui inondent la pièce d'une lumière vive et tremblante.

Tapis et coussins. D'épais tapis aux motifs de chevrons noir et or recouvrent l'intégralité du sol, et de moelleux coussins en soie dorée sont posés çà et là.

Hamacs. Deux hamacs à franges sont tendus entre quatre colonnes noires près du mur est. Dans l'un d'eux, un beau jeune homme portant des sandales dorées et une tunique en soie dorée fait la sieste (il s'agit d'Alussiarr, un **rakshasa** utilisant un sort de *déguisement* pour dissimuler sa véritable forme).

Braseros. Deux braseros en basalte noir sculpté reposent au milieu de la pièce. Chacun contient des blocs d'encens fumants qui remplissent la pièce d'un arôme piquant mais agréable.

Le rakshasa est lié à ces boudoirs et ne peut pas quitter la zone 39, pas même en recourant à la magie, tant que le sceau circulaire reste en place au-dessus de la porte (les sorts visant à transporter le rakshasa hors de la zone échouent systématiquement). Arcturia a piégé le rakshasa ici il y a des années et prélève du sang au fiélon pour alimenter ses terrifiants rituels de transmutation.

Alussiarr n'a aucun grief contre les aventuriers et il ne veut pas les alarmer en révélant sa forme véritable. En revanche, il leur demande de le libérer en brisant le sceau à l'extérieur de la pièce. Si les personnages obtempèrent, le rakshasa devient invisible et sort d'Undermountain avec l'intention de répandre le mal à Waterdeep — mais pas avant d'avoir indiqué aux héros où ils peuvent trouver le grimoire d'Arcturia (zone 40b) et son phylactère (zone 40c), ainsi que le mot de passe qui révèle les bibliothèques de la zone 40b. Il leur donne également une clef en mithral plate de 15 centimètres de long en forme de **Y** et leur explique que c'est l'une des six clefs requises pour activer l'arme de désintégration massive dans la zone 37. Alussiar ignore où sont cachées les cinq autres clefs.

Si les personnages marchandent avec le rakshasa, il leur promet de leur fournir jusqu'à trois informations utiles en échange de sa liberté, comme par exemple le chemin d'accès à la quinzième strate. Si les personnages refusent d'aider Alussiarr, le rakshasa hausse les épaules et retourne à sa sieste sans rien leur donner en retour. Cela fait des années qu'il attend de pouvoir s'échapper : il peut bien patienter encore un peu.

39b. Le boudoir des ossements

Mosaïques. De répugnantes mosaïques faites en os humains décorent des panneaux dans des cadres en pierre fixés aux murs.

Mobilier. Six divans en chair cousue tendue sur des structures en os sont disposés dans la pièce, autour d'une table entièrement composée de dents et crocs collés.

Voûte. Une voûte en pierre est intégrée au milieu du mur sud. Sa pierre angulaire arbore trois silhouettes humaines stylisées qui se tiennent la main.

Le portail-voûte menant à la dix-septième strate. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si trois humanoïdes se tiennent par la main tout en se tenant à moins de 1,50 mètre du portail, il s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 14 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 11 de la dix-septième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

39c. Le boudoir cristalumineux

Lustres. Quatre lustres en cristal pendent du plafond et baignent la pièce d'une lumière magique.

Clavecin. Un **serviteur invisible vivant** (voir annexe A) joue du clavecin dans le coin sud-est. Cette créature étant invisible, le clavecin semble jouer tout seul.

Danseurs. Un homme et une femme vêtus de manière resplendissante valsent à travers la pièce. L'homme porte une chemise à jabot dorée et un pantalon bleu, tandis que la femme porter une robe de bal bouffante bleue et une tiare dorée.

Le serviteur invisible vivant joue infatigablement du clavecin et ne combat que pour se défendre.

Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation autour des danseurs, qui sont en réalité un couple de **jeunes dragons bleus**. Les dragons s'appellent Nystalancer et Venasorrn et sont les hôtes d'Arcturia. Avec l'aide de la magie d'Arcturia, ils essaient de ressentir ce que c'est que d'être humain, et ils ne prêtent aucune attention aux nouveaux venus. Si la musique s'arrête ou que l'un d'eux est touché ou blessé par une autre créature, les dragons reprennent simultanément leur forme véritable et passent à l'attaque. Leurs vêtements et leurs bijoux se fondent dans leur nouvelle forme. La tenure d'Arcturia n'est pas leur antre, et ils n'y gardent aucun trésor.

40. Les appartements d'Arcturia

Arcturia a vidé une vieille crypte naine et en a fait son sanctuaire personnel.

40a. La statue sentinelle

Statue. Au milieu de cette pièce de 9 mètres de haut se dresse une statue grandeur nature d'un nain en harnois qui porte un heaume et se tient au garde-à-vous au sommet d'un bloc de pierre de 90 centimètres de côté.

Porte secrète. Une porte secrète ouvrant sur la zone 40b est dissimulée dans le mur nord.

La statue du nain est inséparable de sa base, elle-même inséparable du sol. Si quelqu'un d'autre qu'Arcturia ouvre cette porte secrète, la statue se transforme en un mur de pierre de 15 centimètres d'épaisseur qui sépare la salle en deux d'est en ouest, créant ainsi des pièces distinctes au nord et au sud. Ce mur est permanent. Chaque section de 3 mètres de côté du mur a une CA de 15, 180 points de vie, et une immunité aux dégâts de poison et psychiques.

40b. La bibliothèque d'Arcturia

Piédestal. Un piédestal en pierre de 1,50 mètre de haut sculpté à l'effigie d'un démon nalfeshnie se dresse près du mur sud.

Porte secrète et piège. Une porte secrète ouvrant sur la zone 40c est dissimulée dans le mur est. L'espace de 3 mètres de côté devant la porte secrète contient un piège à métamorphose (voir « Les pièges à métamorphose », page 180)

Un sort de *détection de la magie* révèle des auras de magie de transmutation autour du piédestal et des sections rectangulaires dans le mur nord d'où des bibliothèques cachées émergent par magie (voir (« Trésor » ci-dessous).

Le piédestal est un objet de Petite taille avec une CA de 15, 20 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Dans certaines circonstances, il se transforme en un **nalfeshnie** (voir zone 40c). Le piédestal se transforme également quand il subit des dégâts. Avec l'aide d'Halaster, Arcturia a attiré le démon à son service. Sa tâche principale consiste à veiller sur le phylactère de la liche. Sous sa forme de piédestal, le démon n'est pas affecté par l'arme de désintégration massive de la zone 37.

Trésor. Quand on prononce le bon mot de passe (« palimpseste »), de grandes bibliothèques émergent par magie du mur nord. Autrement, ces étagères sont inaccessibles. Elles sont couvertes de douzaines de grimoires qu'Arcturia a amassés au fil des ans. Ces livres contiennent l'essentiel des sorts de magicien du *Player's Handbook*, plus d'autres sorts de votre choix.

Tous les sorts de niveau 8 et 9 qu'on peut trouver ici sont rassemblés dans le grimoire personnel d'Arcturia, qui change d'apparence chaque matin. Quand on le trouve pour la première fois, il présente une couverture en cristal noir et des pages en feuilles d'or couvertes des runes et d'expressions arcaniques. L'ouvrage est intitulé *Encyclopédie arcanique d'Arcturia vol. IX*, et il contient les sorts suivants : *champ antimagie*, *projection astrale*, *dominer un monstre*, *esprit faible*, *portail*, *nuage incendiaire*, *mot de pouvoir mortel*, *mot de pouvoir étourdissant*, *changement de forme*, *télépathie*, *métamorphose suprême* et *souhait*.

40c. Le phylactère d'Arcturia

Une niche dans le mur nord abrite une petite boîte en cristal violet : c'est le phylactère d'Arcturia. Il ne paraît pas magique. Si les personnages retirent le phylactère de cette pièce, le piédestal démoniaque de la zone 40b se transforme en un **nalfeshnie** et les attaque.

La destruction de ce phylactère prive Arcturia du moyen de se régénérer si sa forme physique vient à être détruite. L'objet ne peut être détruit qu'après avoir été digéré dans l'estomac d'une mimique pendant trois jours. Un sort de *légende* ou tout autre effet magique similaire révèle la méthode précise permettant de détruire le phylactère.

41. Les colonnes vigilantes

Deux colonnes en pierre couvertes de gravures d'yeux écarquillés regardant dans toutes les directions flanquent une double porte.

Ces portes s'ouvrent vers l'intérieur et révèlent un palier au sommet d'un escalier qui descend sur une centaine de mètres jusqu'à la zone 1 de la quinzième strate.

Les conséquences

Arcturia revient périodiquement chez elle pour consulter ses grimoires, disséminer de nouveaux pièges à métamorphose dans la strate, et modifier les conditions qui déclenchent les pièges existants, si nécessaire. Si des intrus ont dévasté ses défenses, elle pourrait forger une alliance avec les flagelleurs mentaux de la dix-septième strate, dans le but d'obtenir une force de sécurité illithide afin de renforcer son emprise sur cette strate. Si les dragons de la zone 39c sont toujours en vie, Arcturia les paye pour protéger les tunnels menant aux strates 13 et 15.

Si Embrasine et ses géants sont vaincus, la construction de Méca-Halaster connaît un coup d'arrêt, mais seulement le temps qu'Halaster trouve de nouveaux forgerons (peut-être une bande d'azers) pour poursuivre le travail. Le Mage dément considère les hobgobelins comme dispensables.

Strate 15 : La Course d'obstacles



A Course d'obstacles est conçue pour quatre personnages de niveau 13 et ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 14. Avant d'utiliser cette strate d'Undermountain, relisez la description du tyramort dans la section « Tyrannœils » du *Monster Manual*, car ces informations vous aideront à interpréter le tyramort qui a fait de la Course d'obstacles son repaire.

Qui réside là ?

Ceux qui visitent cette strate doivent affronter les pièges mécaniques que les nains Melairkyn ont laissés derrière eux, les pièges magiques inventés par le Mage dément, et un tyrannœil mort-vivant du nom de Crânéant. Ils risquent aussi de rencontrer des nuisances originaires des plans élémentaires de la terre et du feu, ainsi qu'une bande de githzeraïs en mission spéciale.

Crânéant le tyramort

Il y a des années, un tyrannœil est remonté de l'Underdark et a infiltré Undermountain. Après s'être aménagé un repaire, le tyrannœil s'est rêvé mort-vivant et il s'est changé en un tyramort du nom de Crânéant.

Quand Halaster et Crânéant se sont affrontés, le magicien est sorti vainqueur de la bataille, mais il n'a pas pu se résoudre à détruire un gardien de donjon aussi formidable. Le Mage dément a préféré autoriser Crânéant à rester le seigneur incontesté de cette strate, à la condition que le tyramort laisse Halaster bricoler et entretenir les pièges de la strate et ajouter un annonceur magique et plutôt mesquin, qui se moque des visiteurs qui s'aventurent d'une pièce à l'autre (voir « Les commentaires d'Halaster » page 194).

Les zerths githzeraïs

Quatre zerths githzeraïs ont trouvé refuge dans la Course d'obstacles. Ils utilisent leurs facultés psychiques et leur discrétion naturelle pour échapper aux perceptions magiques d'Halaster et au regard vigilant du tyramort.

Les githzeraïs savent que les githyankis ont conquis le labyrinthe de Cristal (strate 16) et mènent une guerre contre une colonie de flagelleurs mentaux dans l'Abîme (strate 17). Ils attendent patiemment de connaître l'issue du conflit qui déchire l'Abîme mais se tiennent prêts à apporter leur aide aux githyankis en cas de besoin. Le chef de cette bande de githzeraïs s'appelle Yrlakka. Il fait partie du Sha'sal Khou, une faction de githzeraïs et githyankis renégats qui cherchent à réunifier les races giths. En aidant les githyankis à vaincre l'ennemi qu'ils ont en commun, Yrlakka espère faire la preuve des avantages d'une race gith unifiée — non seulement pour les githyankis maléfiques, mais aussi pour les zerths githzeraïs qui le suivent. Yrlakka est inquiet car son élève le plus têtu, un githzeraï du nom d'Ezria, est porté disparu. Il craint (à raison) qu'Ezria ait été capturé par les githyankis de la seizième strate alors qu'il tentait de repérer les failles de leur système de défense.

Les rejetons de la lave et leurs amis

Plusieurs rejetons de la lave (voir annexe A) introduits à Undermountain par Tobriand, l'apprenti d'Halaster, ont migré vers la Course d'obstacles depuis la treizième strate et se sont installés autour du gouffre rempli de lave au cœur de cette strate, où ils se sont unis aux méphites de magma qui vivaient déjà là. Crânéant sème de temps à autre la

terreur chez les rejetons de la lave et les méphites de magma, mais pas au point de les obliger à quitter la chaleur du gouffre. Les méphites maléfiques incitent ou poussent les rejetons de la lave à attaquer toutes les autres créatures qui s'aventurent sur leur territoire.

Les pièges

La Course d'obstacles regorge de pièges mécaniques et magiques. Voici la description de deux types récurrents de pièges.

Les fosses camouflées

Ce sont les nains Melairkyn qui ont bâti ces fosses, et Halaster les entretient.

Chaque fosse est recouverte d'une dalle carrée de 3 mètres de côté et de 5 centimètres d'épaisseur, sculptée de manière à ressembler au sol qui l'entoure. Un personnage doté d'une valeur de Sagesse (Perception) passive de 17 ou plus identifie la section piégée comme le couvercle d'une fosse. Un personnage peut également inspecter le sol à la recherche de pièges, auquel cas il détectera la fosse en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD17. Une fois qu'une fosse a été décelée, il est possible de glisser une barre en fer ou autre objet semblable entre le couvercle de la fosse et le sol environnant afin d'empêcher le couvercle de s'ouvrir. Il est aussi possible de maintenir le couvercle en place par le biais d'un *verrou magique* ou tout autre effet magique similaire.

Quand on place un poids d'au moins 12,5 kilos sur le couvercle, ce dernier s'abaisse (si on ne l'a pas coincé) et reste ouvert jusqu'à ce qu'Halaster passe dans le coin et décide de le refermer. Tout objet ou toute créature sur le couvercle au moment où il s'ouvre tombe dans la fosse en contrebas. La profondeur de la fosse et les dangers qu'elle contient dépendent de l'endroit, comme précisé dans la description des lieux. Quelle que soit la profondeur d'une fosse, ses parois sont trop lisses pour que les personnages puissent les gravir sans recourir à du matériel d'escalade, à la magie ou au trait pattes d'araignée (ou autre aptitude similaire).

Les pièges téléporteurs

Les pièges téléporteurs se trouvent aux endroits marqués d'un T sur la carte. Un piège téléporteur est un effet magique lancé le plus souvent sur une section de sol de 3 mètres de côté, et programmé pour se déclencher chaque fois qu'une créature pénètre dans l'espace du piège. Le piège remplit tout l'espace entre le sol et le plafond dans la zone qu'il occupe.

Un piège téléporteur est invisible à tous les sens, et un sort d'*aura magique de Nystul* empêche les sorts de divinations tels que *détection de la magie* de révéler la présence du piège. Un sort de *dissipation de la magie* (DD 18) lancé avec succès sur la section de sol piégée détruit le piège.

Une créature qui pénètre dans l'espace du piège est téléportée avec tous les objets qu'elle porte ou qu'elle tient vers un autre piège téléporteur (ou l'espace inoccupé le plus proche). Aucun jet de sauvegarde ne permet de résister à l'effet de téléportation, et la destination varie d'un piège à l'autre. Une fois qu'une créature s'est retrouvée téléportée de cette façon, elle devient insensible aux pièges téléporteurs de cette strate pendant 1 heure.

Quand une créature est téléportée par un piège, la voix tonitruante d'Halaster s'écrie « Téléporté ! » en commun. La voix magique provient du point de départ et du point d'arrivée, et on peut l'entendre dans un rayon de 30 mètres.

Certains pièges téléporteurs ont des effets supplémentaires qui sont détaillés dans la description du lieu correspondant.

Les commentaires d'Halaster

Chaque fois qu'une créature porte une attaque, subit des dégâts ou exécute une prouesse dans la Course d'obstacles, la voix désincarnée d'Halaster commente par magie la situation. Il est impossible de dissiper cet effet, pas plus qu'il n'est possible de déterminer son point d'origine. On peut réduire pour de bon les commentaires au silence en détruisant sa source dans la zone 30b ou en vainquant Crânéant le tyramort.

Improvisez les commentaires comme bon vous semble. Ils sont souvent sarcastiques, mordants et démoralisants. Voici quelques exemples de ce que pourrait dire la voix désincarnée :

Quand un personnage rate une attaque au corps à corps : « Et c'est magnifiquement raté ! »

Quand un personnage rate une attaque à distance : « C'est passé à des kilomètres de la cible ! »

Quand un personnage subit des dégâts : « Ouille, ça va laisser des traces ! »

Quand les personnages tuent un monstre : « Un point pour les outsiders ! »

Quand le prêtre du groupe tombe à 0 point de vie : "Le prêtre est à terre ! C'en est fini du groupe !"

Séparer le groupe. Les pièges téléporteurs sont conçus pour diviser le groupe — une situation que tout MD peut avoir du mal à gérer. Afin de s'assurer que chaque membre d'un groupe divisé reçoive l'attention qu'il mérite, imaginez-vous dans la peau d'un réalisateur montant les scènes d'un film. Sautez d'un groupe de personnages au suivant sans consacrer plus de quelques minutes à chaque groupe ou individu. Les moments de tensions sont parfaits pour « couper » et passer d'un groupe à l'autre — n'ayez pas peur de les laisser dans l'expectative !

Explorer cette strate

Les zones de rencontre suivantes sont indiquées sur la carte 15. La principale caractéristique de cette strate est un gouffre béant qui borde plusieurs couloirs et salles du donjon (voir la zone 40 pour les détails).

La Course d'Obstacles ne comporte quasiment pas de meubles, étant donné qu'elle a été expressément conçue pour se débarrasser des intrus de manière aussi efficace que distrayante.

1. À vos marques ! Prêts ? Partez !

Une large volée de marches descend vers une vaste salle aux particularités suivantes :

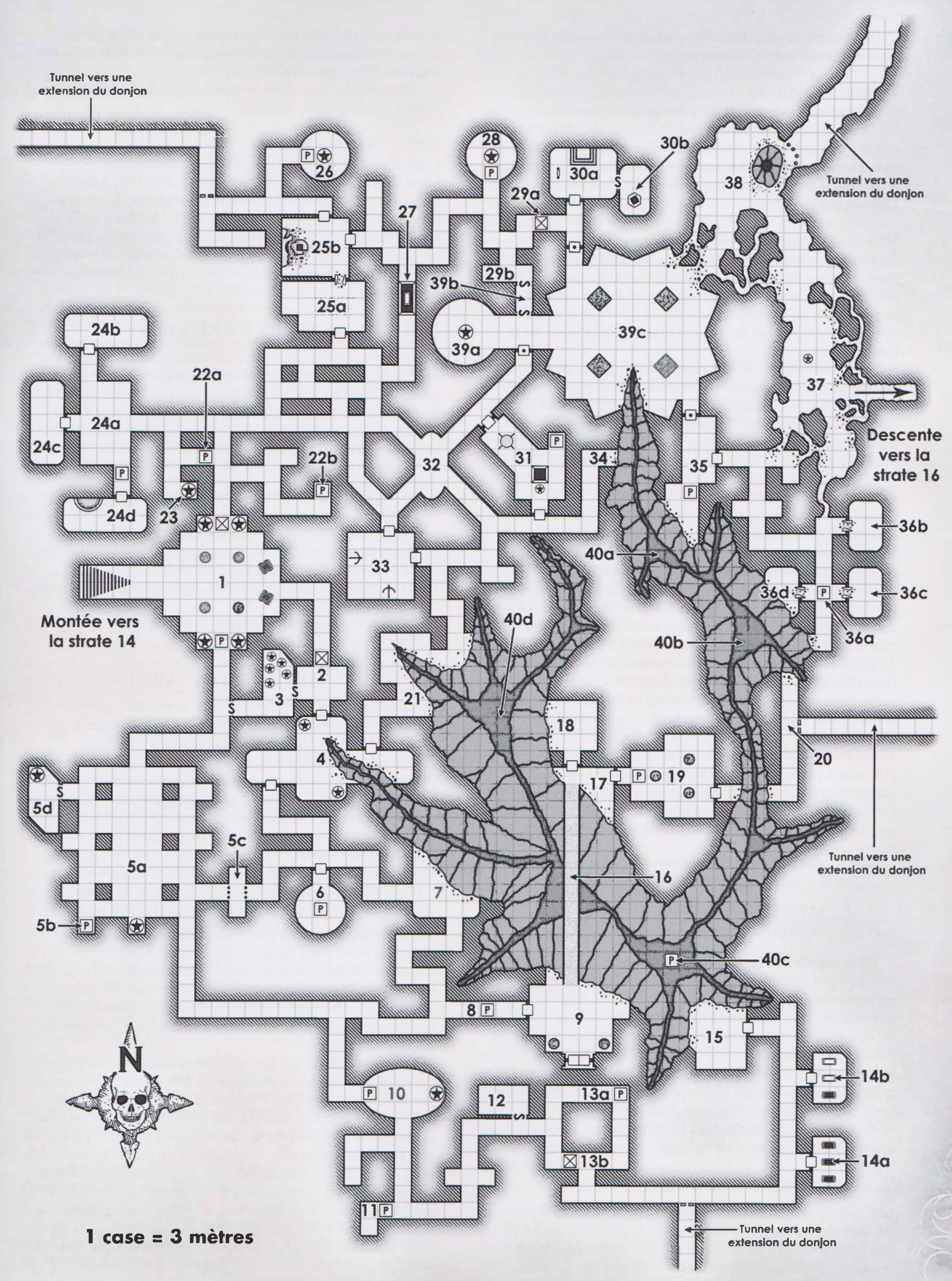
Colonnes. Quatre colonnes en pierre soutiennent un plafond voûté de 10,5 mètres de haut couvert de toiles d'araignée. Quand un ou plusieurs humanoïdes approchent à moins de 9 mètres de la colonne au nord-est, un sort de *bouche magique* s'active et forme une bouche en pierre sur la colonne.

Statues. Les accès aux tunnels au nord et au sud sont flanqués de statues en pierre de 3,60 mètres de haut représentant Halaster Blackcloak sous les traits d'un vieux magicien barbu à l'air renfrogné, vêtu d'une robe couverte d'yeux sans paupière et serrant un imposant sceptre orné d'une tête de dragon à chacune de ses extrémités.

Chariots de mine. Deux chariots de mine en fer rouillé sont placés à proximité de l'entrée du tunnel dans le mur est.

Les statues d'Halaster

Ces statues ne peuvent pas être déplacées, renversées ou endommagées de quelque manière que ce soit. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de transmutation autour de chacune d'elles.



Carte 15 : La Course d'obstacles

Toute arme magique qui frappe une statue dans le but de l'endommager tombe en poussière.

La bouche magique

Avec la voix d'Halaster, la bouche magique prononce les paroles suivantes en commun avant de disparaître : « Soyez les bienvenus à la Course d'obstacles ! Déposez vos armes et vos objets magiques dans les chariots prévus à cet effet. Vous n'en aurez pas besoin. Dépêchez-vous ! L'heure tourne. »

Les chariots de mine

La rouille bloque les essieux, les roues et les freins des chariots. Un tour de magie de *prestidigitation* ou quelque autre effet magique similaire pourrait libérer les mécanismes et permettre au chariot de fonctionner pour la durée du sort, mais il continue de grincer lourdement quand on le fait rouler.

Les personnages ne sont absolument pas obligés d'obéir au sort de *bouche magique* d'Halaster. Tous les objets qu'ils placent dans les chariots y restent à l'abri pendant 24 heures. Au-delà, les objets non récupérés disparaissent – Halaster les dépose dans la zone 5 de la vingt-troisième strate, où ils attendront que les personnages viennent les chercher.

Fosse camouflée

Cette fosse dissimulée de 12 mètres de profondeur (voir « Les fosses camouflées » page 194) est située entre les deux statues les plus au nord. Halaster a lancé un sort de *glyphe de protection* au fond de la fosse, programmé pour déclencher un sort de *boule de feu* (DD du jet de sauvegarde 22) quand une créature atterrit au fond de la dosse. La boule de feu utilise un emplacement de sort de niveau 7, elle englobe toutes les créatures dans la fosse, et elle inflige 42 (12d6) dégâts de feu en cas de sauvegarde ratée, ou moitié moins de dégâts en cas de sauvegarde réussie. Les créatures dans la fosse sont désavantagées lors de ce jet de sauvegarde, car elles ont très peu de place pour manœuvrer.

Le piège téléporteur

Halaster a placé un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194) entre les deux statues au sud. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–12	Le piège téléporteur de la zone 10
13–18	Le piège téléporteur de la zone 19
19–20	Le piège téléporteur de la zone 40c

Effet supplémentaire : Rune ancienne. La première fois qu'une créature déclenche ce piège téléporteur, une rune ancienne (voir « les runes anciennes », page 12) apparaît dans l'air entre les deux statues au sud une fraction de seconde après la disparition de la créature, et au même instant une voix tonitruante s'écrie : « Téléporté ! » Piochez une carte du paquet des runes anciennes (voir annexe B) pour déterminer quelle rune apparaît. Cette rune prend pour cible toutes les créatures dans un rayon de 12 mètres et leur applique le même effet (déterminez au hasard s'il s'agit d'un bienfait ou d'un méfait).

2. Le sol qui claque

Les pierres qui composent le sol de cette salle de 3 mètres de haut font un bruit de claquement quand on marche dessus — système d'alarme rudimentaire mais efficace installé il y a longtemps par les nains. Un personnage qui inspecte le sol à la recherche de pièges avant de marcher dessus découvre le système d'alarme secret s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Une porte secrète dans le mur ouest débouche sur la zone 3, et au nord de la pièce se trouve une fosse cachée.

Fosse camouflée

Cette fosse cachée (voir « Les fosses camouflées », page 194) fait 6 mètres de profondeur, mais les 3 mètres du bas sont occupés par un **cube gélatineux**. Toute créature qui tombe dans la fosse subit (3d6) dégâts d'acide et s'enfonce dans le cube qui l'engloutit automatiquement. Si on attaque le cube du dessus, il s'extrait de la fosse à son tour de jeu et tente d'engloutir tout ce qui se trouve sur son chemin.

3. Les monstres empaillés

Les portes secrètes menant à cette salle font 3 mètres de côté. Il faut une Force combinée de 16 pour ouvrir chaque porte en la poussant. La pièce est remplie de poussière et de toiles d'araignée. Cinq créatures mortes remplies de sciure de bois et exposées dans des poses vivantes sont entassées dans la moitié nord de la pièce. Voici la liste des animaux empaillés et leur poids :

- Un aarakocre les ailées déployées, serrant un javelot (60 kilos).
- Un ankheg dressé sur ses pattes arrière (300 kilos).
- Un jeune dragon d'airain aux ailes repliées, la tête baissée et les mâchoires béantes (375 kilos).
- Un ettercap, les bras levés dans une posture menaçante (100 kilos).
- Un molosse infernal, la gorge illuminée par un sort de *flamme éternelle* (75 kilos).

4. Prisonniers de tentacules

Les plafonds. La partie centrale de cette salle présente un plafond en coupole de 6 mètres de haut. Les ailes à l'est et à l'ouest ont des plafonds arqués de 4,50 mètres de haut.

Crevasse. Une lumière orangée et une chaleur intense s'échappent de la crevasse qui sépare presque la pièce en deux (la source de cette lumière est une rivière de lave 9 mètres plus bas, qui provient de la zone 40d et s'élargit vers le sud-ouest).

Statues. Deux statues de flagelleurs mentaux de taille réelle reposent dans les coins opposés de la salle centrale. Elles se font face, les tentacules tendus en avant.

C'est Halaster qui a placé les statues des flagelleurs mentaux ici et les a piégées. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'abjuration et d'évocation autour de chaque statue. Aucun test de caractéristique n'est nécessaire pour réaliser qu'une tête humanoïde tiendrait parfaitement entre les tentacules de chaque flagelleur mental.

Tout humanoïde qui passe entre les statues doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 22 ou être charmé par les statues pendant 1 minute. La créature charmée doit utiliser tout son mouvement à son tour de jeu pour se déplacer en direction de la statue la plus proche et coller sa tête entre ses tentacules (un humanoïde de Petite taille doit pour cela grimper sur la statue). Les tentacules de chaque statue ne peuvent accueillir qu'une seule créature à la fois. Un humanoïde qui place sa tête entre les tentacules n'est plus charmé, mais il est étourdi et le reste jusqu'à ce qu'une autre créature le sépare de la stature, ou que cette dernière soit détruite.

Chaque statue est fixée au sol et constitue un objet de taille Moyenne avec une CA de 19, 40 points de vie et une immunité contre tous les dégâts à l'exception des dégâts de force.

5. L'antichambre

Plusieurs pièges et obstacles attendent les visiteurs dans ces zones. Le plafond y fait 3 mètres de hauteur.

5a. La pièce d'Halaster

Colonnes. Six colonnes de 3 mètres de diamètre soutiennent le plafond.
Statue dorée. Une alcôve dans le mur sud abrite une statue dorée d'Halaster Blackcloak tenant ce qui ressemble à des pièces dans sa main droite tendue.
Porte secrète. L'une des alcôves au nord-ouest recèle une porte secrète qui débouche sur la zone 5d.

La statue tient cinq pièces dorées dans sa main tendue. Un examen minutieux révèle que l'une des pièces se détache et peut être retirée de la main de la statue. La rune d'Halaster est gravée sur chacune des deux faces de cette pièce. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'abjuration autour de la pièce, et un sort d'*identification* ou tout autre effet similaire révèle sa nature magique.

Quand une rune ancienne se déclenche à moins de 18 mètres d'une créature en possession de cette pièce, la créature en question peut utiliser sa réaction et la pièce pour changer l'effet de méfait de la rune en un effet de bienfait, ou vice versa. Une fois la pièce utilisée, elle disparaît tandis que le rire d'Halaster retentit.

5b. Le piège téléporteur

Ce piège est situé dans l'alcôve la plus à l'ouest du mur sud (voir « Les pièges téléporteurs » page 194). Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–10	Le piège téléporteur de la zone 19
11–15	Le piège téléporteur de la zone 28
16–20	Le piège téléporteur de la zone 40c

5c. Les herses électrifiées

Cette salle vide de 9 mètres de long, 3 mètres de large et 3 mètres de haut est fermée par deux herses en fer qui bourdonnent, et dont les barres de 2,5 centimètres de diamètre sont espacées de 7,5 centimètres. Une manivelle installée dans le mur nord de la salle permet de lever et d'abaisser les deux herses simultanément, mais il est hors d'atteinte des personnages qui restent en dehors de la pièce. Le tour de magie *main du mage* ou le sort *serviteur invisible* ne peuvent exercer une force suffisamment pour tourner la manivelle, mais le sort *télékinésie* le peut. Un personnage peut également passer outre les herses en utilisant un sort comme *pas brumeux* ou *forme gazeuse*. Toute créature qui touche l'une des deux herses ou passe entre ses barreaux électrifiés subit 22 (4d10) dégâts de foudre, ou 44 (8d10) dégâts de foudre si la créature est composée de métal ferreux ou porte une armure en métal.

5d. Le repaire de Duerra des Abîmes

Cette salle, dissimulée derrière une porte secrète, est envahie de poussière et de toiles d'araignées. Sa seule particularité est une statue de 90 centimètres de haut représentant une naine portant un manteau, le visage à moitié dissimulé sous un capuchon. Dans sa main tendue, elle tient un crâne étrange, jauni par le temps.

La statue représente Duerra des Abîmes, le dieu duergar de la conquête et des pouvoirs psioniques. Pour reconnaître cette sinistre figure, il faut réussir un test d'Intelligence (Religion) DD 20, pour lequel les nains (et notamment les duergars) sont avantagés. Un test réussi d'Intelligence (Arcanes ou Nature) confirme qu'elle tient le crâne d'un flagelleur mental mort depuis longtemps.

Trésor. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'illusion autour du crâne du flagelleur mental, tandis qu'un sort d'*identification* ou toute autre magie similaire révèle ses propriétés magiques. Une créature en possession du crâne est invisible pour les flagelleurs mentaux, comme tout ce qu'elle porte ou tient. 1d10 jours après avoir quitté l'emprise de la statue, le crâne tombe en poussière et est détruit.

6. Le coffre pillé

Traces de brûlure. Cette salle circulaire possède un plafond en coupole de 6 mètres de haut. Tout y est carbonisé et couvert de suie, d'une manière qui suggère que plusieurs explosions embrasées s'y sont produites.
Xunderbrok. Sur le mur du fond, une exclamation a été griffonnée dans la suie : XUNDERBROK ! (c'est un explorateur précédent qui a inscrit ce mot sur le mur. Pour plus d'informations sur sa signification, reportez-vous à la zone 39c de la sixième strate.)
Coffre. Un coffre en pierre lui aussi couvert de suie est ouvert au milieu de la pièce (il est vide, son contenu ayant été pillé il y a longtemps. Il pèse 250 kilos).

Le piège téléporteur

En plus du coffre vide, le carré de 3 mètres de côté au centre de la pièce recèle aussi un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194). Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–6	Le piège téléporteur de la zone 13a
7–12	Le piège téléporteur de la zone 22b
13–20	Le piège téléporteur de la zone 40c

7. La folie de Fidelio

Gouffre. Cette pièce en partie détruite est faiblement éclairée par la lave au fond du gouffre voisin (voir la zone 40). Depuis le bord du gouffre, on peut apercevoir un pont spectral qui relie deux autres salles partiellement détruites (voir la zone 16).
Peinture écaillée. La peinture d'un vert vif qui ornait autrefois les murs s'est presque entièrement écaillée sous l'effet de l'intense chaleur du gouffre.
Fantôme. Quand un ou plusieurs personnages tentent de traverser la pièce, le **fantôme** de Fidelio, un paladin humain de Tyr, apparaît au milieu. L'air autour de lui empeste le parfum bon marché.

Le fantôme de Fidelio a 80 points de vie et prend l'aspect d'un chevalier translucide en armure étincelante, sa cuirasse fantomatique frappée du symbole de Tyr (une balance). Il est loyal bon et parle le commun. Si le fantôme à 0 point de vie, il se reconstitue 24 heures plus tard dans un endroit aléatoire à l'intérieur de la Course d'obstacles et y demeure jusqu'à ce qu'on le rencontre à nouveau.

Il y a plus d'un siècle, Fidelio s'est lancé seul dans une campagne pour éradiquer le mal dans Undermountain, bêtement persuadé que Tyr ne le laisserait pas mourir. Le paladin arrogant est parvenu à descendre jusqu'à

la Course d'obstacles, où il a fini désintégré sans autre forme de procès par Crânéant. Les convictions de Fidelio sont cependant si fortes que son esprit ne pourra pas trouver le repos avant d'avoir vaincu Crânéant en combat. Le fantôme a affronté seul le tyramort à de nombreuses reprises, mais ces batailles tournent toujours rapidement court, et Crânéant finit chaque fois par détruire le fantôme, qui se reforme ailleurs dans le donjon.

Le fantôme de Fidelio est à la recherche d'un hôte potentiel prêt à le laisser le posséder. Un personnage qui accepte la possession renonce au jet de sauvegarde pour résister à cet effet, et le joueur peut continuer à diriger son personnage. Tant qu'il est possédé, le personnage souffre du défaut suivant, qui prend le pas sur tout trait de personnalité contradictoire : « Moi, Fidelio, fils favori de Tyr, dois abattre Crânéant à tout prix, comme la justice l'exige. » De plus, le personnage empeste le parfum bon marché aussi longtemps qu'il est possédé.

Malgré son arrogance, Fidelio ne prendra pas possession d'un humanoïde contre son gré. S'il ne peut pas trouver d'hôte consentant, il propose d'accompagner le groupe à deux conditions : les personnages doivent se hâter de chercher Crânéant, le combattre et laisser Fidelio lui porter le coup fatal. Le fantôme connaît l'emplacement du repaire du tyramort (zone 39c), mais il ne sait pas comment ouvrir les portes qui y mènent, et il ignore l'existence du passage secret qui y conduit (zone 39b).

Si Crânéant est réduit à 0 point de vie par une créature autre que le fantôme de Fidelio ou son hôte, le paladin de Tyr ne peut accepter que quelqu'un d'autre que lui ait porté le coup fatal. Il pousse un hurlement de désespoir, condamné à hanter la Course d'obstacles jusqu'à ce qu'un autre fidèle de Tyr le persuade de poursuivre sa route par un test réussi de Charisme (Persuasion) DD 20. Un non-fidèle peut faire ce test, mais uniquement s'il se fait passer pour un fidèle de Tyr et qu'il parvient à tromper le fantôme en réussissant un test de Charisme (Supercherie) DD 10.

S'il réussit à réduire Crânéant à 0 point de vie, que ce soit en tant que fantôme ou en possession d'un hôte, le fantôme de Fidelio trouve le repos. « Victoire enfin ! » lance le fantôme avant de disparaître. Peu après, Tyr octroie une *bénédiction de protection* à tout personnage ayant servi d'hôte à Fidelio (voir « Les récompenses surnaturelles » dans le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).

Pour avoir permis à l'esprit de Fidelio de trouver le repos, les personnages devraient recevoir autant de PX que s'ils avaient vaincu le fantôme en combat.

8. Le piège téléporteur

Ce couloir dépourvu d'ornement recèle un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194). Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–12	Le piège téléporteur de la zone 11
13–16	Le piège téléporteur de la zone 26
17–20	Le piège téléporteur de la zone 31

9. La rune cachée

Cette salle de 6 mètres de haut montre des signes d'extravagance passée. Voici ses caractéristiques :

Gouffre. Le sol au nord s'ouvre sur un gouffre et un bassin de lave bouillonnante 9 mètres plus bas. La chaleur intense de la lave remplit la pièce.

Pont. Un pont spectral de 3 mètres de large (rien d'autre qu'un plan de force magique vaporeuse) traverse le gouffre depuis cette pièce jusqu'au rebord opposé à 36 mètres de là (pour plus d'information sur ce pont, voir la zone 16. Le rebord opposé est décrit dans la zone 17).

Double porte. À l'extrémité sud de cette pièce, deux colonnes couvertes d'yeux gravés flanquent une double porte en pierre sur laquelle a été sculpté un H géant.

Quand on tire sur leurs poignées, les doubles portes s'ouvrent à la volée et révèlent un mur de pierre orné d'une rune ancienne géante (voir « Les runes anciennes », page 12). Piochez une carte du paquet des runes anciennes (voir annexe B) pour déterminer quelle rune se cache derrière ces portes. Cette rune prend pour cible toutes les créatures dans la pièce et leur applique le même effet (déterminez au hasard s'il s'agit d'un bienfait ou d'un méfait). Si vous piochez la rune d'Halaster, un effet supplémentaire se produit : les colonnes de part et d'autre de la double porte projettent des rayons multicolores par leurs yeux, et chaque créature dans le pièce devient la cible d'un sort d'*embruns prismatiques* (DD du jet de sauvegarde 22) Une fois cet effet résolu, la rune ancienne disparaît du mur, et les portes se referment, à moins qu'on ne les retienne ou qu'on empêche de quelque autre façon leur fermeture.

Quand les portes se referment, le piège se réinitialise, de sorte que la prochaine fois qu'on ouvre les portes, une nouvelle rune choisie au hasard apparaît sur le mur qu'elles dissimulent.

10. Le dragon à roulettes

Cette salle ovale a un plafond de 3 mètres de haut. Contre le mur est se trouve une statue en pierre d'un jeune dragon d'or monté sur des roulettes en pierre. Il a la bouche grande ouverte, tous crocs dehors, et les ailes plaquées contre son échine.

La statue de dragon

La statue pèse 5 tonnes et peut se déplacer vers l'avant ou l'arrière sur ses roulettes en pierre. Elle se déplace de son propre chef quand le piège téléporteur se déclenche (voir « Le piège téléporteur, ci-dessous). Autrement elle demeure immobile. Tant que le statue demeure immobile, ses roulettes sont verrouillées et empêchent qu'on puisse la déplacer.

La statue roulante a été conçue pour traverser sans souci les passages de 3 mètres de large du donjon. C'est un objet de Grande taille avec une CA de 17, 120 points de vie et une immunité contre tous les dégâts à l'exception des dégâts de force.

Le piège téléporteur

Un piège téléporteur remplit l'espace de 3 mètres de côté devant la sortie ouest. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–12	Le piège téléporteur de la zone 13a
13–18	Le piège téléporteur de la zone 22b
19–20	Le piège téléporteur de la zone 40c

Effet supplémentaire : dragon à roulettes. Quand une créature est téléportée ici depuis un autre piège téléporteur, une voix désincarnée crie « Téléporté ! ». Au même instant, une statue de dragon de 3 mètres de large avance en roulant sur 18 mètres pour traverser l'espace occupé par le piège téléporteur et percuter le mur du couloir qui conduit à l'ouest. Toute créature sur la trajectoire de la statue, et notamment celle téléportée par le piège, doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour s'écarter. En cas d'échec, la statue percute la créature, qui tombe à terre et subit 55 (10d10) dégâts contondants.

La statue retourne vers son emplacement d'origine contre le mur est au bout de 1 minute, prête à s'élancer contre la prochaine créature téléportée dans cette pièce.

11. Cul-de-sac

Piège téléporteur. Un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194) est situé près du coude du couloir.

Cadavre. Un drow mort gît au sol à l'extrémité du tunnel, après le piège téléporteur.

Le cadavre putréfié d'un mage drow gît adossé à un mur à l'extrémité du tunnel, le visage figé dans un cri silencieux, sa robe noire déchirée et poussiéreuse. Ce drow, du nom d'Elvilac Zmirth, a été tué à distance par le rayon de mort de Crânéant (l'un des effets régionaux du tyramort) après s'être longtemps reposé dans ce tunnel en cul-de-sac. On peut rencontrer sa sœur, Lorlynn, dans la zone 14b.

Le trésor

En fouillant les restes d'Elvilac, les aventuriers peuvent trouver une baguette en bois de zurkh (pouvant servir de focaliseur arcanique), un grimoire à la reliure en cuir noir, et une bourse en soie d'araignée contenant trois champignons violets frais qui dégagent une aura quand on les soumet à un sort de *détection de la magie* ou tout autre effet magique similaire. Le grimoire d'Elvilac contient tous les sorts qu'il avait préparés (voir le profil du **mage drow**) plus *dissipation de la magie*, *peau de pierre* et *télékinésie*. On peut consacrer une action à manger l'un de ses champignons violets, qui ont les propriétés magiques d'une *potion de soins majeurs*.

Le piège téléporteur

Un piège téléporteur remplit l'espace de 3 mètres de côté indiqué sur la carte 15. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–12	Le piège téléporteur de la zone 6
13–16	Le piège téléporteur de la zone 24a
17–20	Le piège téléporteur de la zone 28

12. La salle de la roue

Derrière une porte secrète se trouve une pièce poussiéreuse de 3 mètres de haut qui présente les particularités suivantes :

Levier. Au milieu de la pièce, une roue en fer rouillé de 1,80 mètre de diamètre dépasse du sol.

Serviteur invisible. Un **serviteur invisible vivant** (voir annexe A) se tient silencieux dans le coin nord-ouest.

Il est possible de faire tourner la roue en fer rouillé d'un demi-tour dans l'une ou l'autre direction, et elle grince bruyamment puis produit un clic en s'arrêtant. Quand on fait tourner la roue, des mécanismes sous le sol se mettent à battre et vrombir. Ils verrouillent les couvercles de toutes les fosses camouflées et désactivent tous les pièges téléporteurs de cette strate. Si l'on remet la roue dans sa position d'origine, cela réactive ces pièges.

Le serviteur invisible vivant ne révèle sa présence à personne. Si les personnages font tourner la roue mais ne détruisent pas le serviteur invisible, il attend qu'ils soient tous partis avant d'utiliser la roue pour réactiver tous les pièges de cette strate.

13. Les pièges cachés

Deux pièges sont cachés dans ces couloirs dénués d'ornement.

13a. Le piège téléporteur

Un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194) remplit l'espace de 3 mètres de côté indiqué sur la carte. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–10	Le piège téléporteur de la zone 19
11–18	Le piège téléporteur de la zone 22a
19–20	Le piège téléporteur de la zone 40c

Effet supplémentaire : diable convoqué. Une fois qu'une créature a déclenché le piège est s'est fait téléporter, un **diable gelé** apparaît dans l'espace du piège et attaque toutes les autres créatures qu'il aperçoit. Au même instant une voix tonitruante s'écrie « Téléporté ! » Le diable ne déclenche aucun des pièges téléporteurs de cette strate. Il disparaît au bout d'une minute ou dès qu'on le réduit à 0 point de vie. Chaque fois que le piège est déclenché, un nouveau diable gelé apparaît.

13b. Fosse camouflée

Cette fosse dissimulée (voir « Les fosses camouflées », page 194) fait 12 mètres de profondeur, et une créature qui fait cette chute subit 14 (4d6) dégâts contondants. En outre, Halaster a lancé un sort de *glyphe de protection* au fond de la fosse et l'a programmé pour déclencher un sort de *nuage mortel* (DD du jet de sauvegarde 22) quand une créature atterrit au fond. Le nuage toxique créé par le sort remplit la fosse et dure 10 minutes. Ce sort utilise un emplacement de sort de niveau 8. Il inflige 36 (8d8) dégâts de poison en cas de sauvegarde ratée, la moitié seulement dans le cas contraire.

14. Les sépulcres

Ce coin du donjon abrite deux cryptes poussiéreuses.

14a. La crypte sud

La porte de cette pièce arbore une grande rune, tandis que sur son chambranle sont gravés des crânes nains au regard inquisiteur. Un personnage qui comprend le nain reconnaît que la rune sur la porte est un symbole nain de la mort (identique à celui de la zone 27).

Derrière cette porte se trouve une crypte poussiéreuse de 3 mètres de haut qui présente les particularités suivantes :

Sarcophages. Trois sarcophages en pierre reposent au milieu de la pièce, les fragments de leurs couvercles éparpillés sur le sol.

Squelettes. Plusieurs piles de squelettes noircis couverts de moisissure sont appuyées contre le mur du fond (ils sont inanimés et inoffensifs).

Ce sont Elvilac et Lorlynn, deux mages drows qui sont également frère et sœur, qui ont pillé les sarcophages. Chacun mesure 2,10 mètres de long, 90 centimètres de large et 90 centimètres de haut, et repose sur une dalle en pierre de 30 centimètres d'épaisseur. Voici le contenu de ces sarcophages :

- Le sarcophage au nord contient les os moussus d'un nain auquel s'accrochent encore des pièces d'armure corrodées. Son crâne est dissimulé par un heaume rouillé.
- Le sarcophage du milieu et vide, mais une marque en forme de corps dans la poussière laisse à pense que quelqu'un s'y est récemment reposé (Elvilac, le drow mort de la zone 11, s'est allongé ici pour méditer).
- Le sarcophage au sud contient les ossements et la robe en lambeaux d'un flagelleur mental mort depuis longtemps.

14b. La crypte nord

La porte donnant sur cette pièce est identique à celle qui débouche sur la zone 14a, si ce n'est qu'elle présente un trou triangulaire dans sa partie basse. Derrière cette porte se trouve une crypte poussiéreuse de 3 mètres de haut qui présente les particularités suivantes :

Squelettes et sarcophages. Douze **squelettes** nains errent sans but autour de trois sarcophages en pierre au milieu de cette crypte.

Lorlynn. Le sarcophage au sud n'a plus son couvercle. Une **mage drow** du nom de Lorlynn Zmith repose à l'intérieur. Elle se redresse en position assise quand des intrus pénètrent dans la crypte.

Lorlynn est venue à Undermountain avec son frère jumeau Elvilac dans l'espoir de trouver des grimoires et objets magiques utiles. Crânéant a choisi de la laisser tranquille pour le moment. Son frère n'a pas eu cette chance (voir zone 11). Lorlynn ne sait pas qu'il est mort et elle s'attend à ce qu'il revienne à tout instant, mais la nouvelle de sa mort ne la touche pas vraiment. C'était une créature si sinistre que si Lorlynn parvient à mettre la main sur son corps et à l'animer, ce sera comme s'il n'était jamais mort.

Lorlynn porte une robe à capuche en soie d'araignée toute déchirée, qui vient s'ajouter à ses traits cadavériques pour lui donner un air de banshie. Elle déteste la compagnie des autres humanoïdes, à l'exception de son frère. Elle est entrée en transe de relaxation quand les personnages arrivent. D'habitude indifférente envers les aventuriers, elle se montre hostile si elle découvre que les personnages sont en possession du grimoire de son frère et s'ils refusent de le lui donner. Si ses squelettes sont renvoyés ou détruits et qu'elle perd au moins la moitié de ses points de vie, Lorlynn offre des informations en échange de sa vie. Elle connaît un secret d'Undermountain, à déterminer en tirant une carte au hasard dans les cartes des secrets (voir annexe C). Elle sait aussi comment désactiver les fosses cachées et les pièges téléporteurs de cette strate en utilisant la roue de la zone 12, mais elle ignore tout du serviteur invisible vivant qu'Halaster a récemment placé là.

Chaque sarcophage repose sur une dalle en pierre de 30 centimètres d'épaisseur et mesure 2,10 mètres de long, 90 centimètres de large et 90 centimètres de haut. Un personnage doté d'une valeur de Force de 15 ou plus peut aisément pousser le couvercle d'un sarcophage. Voici le contenu de chaque sarcophage :

- Le sarcophage au nord présente une large fissure sur l'un de ses flancs, et quatre rats inoffensifs en ont profité pour se glisser à l'intérieur et faire leur nid parmi les os moisis d'un sahuagin (qu'Halaster a placé ici pour déconcerter les pilleurs de tombes). Si on soulève le couvercle ou qu'on tape sur le sarcophage, 1d4 rats paniqués en émergent. Parmi les détritus dans le nid, on trouve deux babioles à déterminer par un jet sur la table Babioles dans le chapitre 5 du *Player's Handbook*.
- Le sarcophage du milieu est rempli de toiles d'araignée, sous lesquelles se cache un gantelet en fers conçu pour une main droite à six doigts. Les personnages peuvent s'en servir pour activer le portail dans la zone 24c.
- Le sarcophage au sud (le lit de Lorlynn) dispose d'un compartiment secret dans le fond que l'on peut découvrir en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Son contenu est décrit dans « Trésor » ci-dessous.

Trésor. Lorlynn porte un anneau en or noir serti d'héliotropes (250 po) à l'index de sa main droite et elle possède une baguette en os (son focaliseur arcanique), une bourse contenant deux dés en os (1 po chacun) et une poupée de chiffon tachée de sang dont les yeux sont en jais (100 po chacun).

Le compartiment secret du sarcophage de Lorlynn recèle son grimoire, dont la couverture est en peau elfique cousue. Il contient tous les sorts qu'elle a préparés, plus *animation des morts*, *œil magique* et *mur de pierre*.

15. L'armurerie en ruine

Gouffre. L'air est chaud et sec. Un rebord effrité surplombe un vaste gouffre brillamment éclairé par un bassin de lave bouillonnante 9 mètres plus bas. Depuis cet endroit, on peut apercevoir un pont spectral qui traverse le gouffre.

Gravats. Ce qui reste du sol est couvert de fragments brisés et corrodés de cottes de mailles et de harnois pour des nains.

Voûte. Le mur au sud présente une voûte composée de centaines de pièces de puzzle en pierre. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12).

Le portail-voûte menant à la strate 20

Chacune des cent pièces de puzzle qui compose la voûte pèse 5 kilos. Voici les règles de ce portail :

- On ne peut retirer qu'un seul morceau de la voûte à chaque fois. Un sort de *détection de la magie* révèle que l'un des morceaux (déterminé à hasard) est magique. Quand on retire cette pièce du mur, elle disparaît et le portail s'ouvre pendant 1 minute. Quand le portail se ferme, la pièce retirée de la voûte réapparaît par magie à sa place d'origine, et une autre pièce devient magique et doit être retirée pour rouvrir le portail.
- Quand on retire la mauvaise pièce de la voûte, un **dragon blanc adulte** apparaît par magie dans un espace inoccupé à 12 mètres ou moins de la voûte et attaque toutes les créatures qu'il voit. Le dragon disparaît au bout de 1 minute ou dès qu'on le tue. Quand le dragon disparaît, le morceau qui a été retiré de la voûte réapparaît par magie dans son emplacement d'origine.
- Les personnages doivent être de niveau 16 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 9b de la vingtième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

16. Le pont spectral

Un pont de 36 mètres de long et 3 mètres de large constitué d'énergie magique vaporeuse traverse le gouffre rempli de lave et relie les zones 9 et 17. Ce pont constitue un moyen sûr de traverser le gouffre, d'autant plus que ce dernier annule les sorts de *vol* et autres effets magiques similaires (voir zone 40).

Suspendu à 9 mètres au-dessus de la surface de la lave, le pont est plat, translucide et dénué de garde-corps. D'habitude, il est solide et on peut y marcher sans risque, mais toute section du pont à moins de 3 mètres d'un objet magique devient intangible. Une créature ou un objet passent à travers une section intangible comme si elle n'existait pas. Un sort de *dissipation de la magie* lancé avec succès sur le pont (DD 18) le fait entièrement disparaître pendant 1 heure.

Pour pouvoir conserver leurs objets magiques en traversant le pont, les personnages doivent imaginer un moyen d'éloigner les objets du pont pendant qu'ils le franchissent, par exemple en attachant les objets à des cordes et en les faisant pendre à plus de 3 mètres du pont.

Le piège à boule de feu

Chaque fois qu'une créature arrive au milieu du pont, il y a 25 % de chances pour que le bassin de lave en dessous crache une boule de feu qui explose au point où se trouve cette créature. L'effet est celui d'un sort de *boule de feu* (DD du jet de sauvegarde 19) lancé en utilisant un emplacement de sort de niveau 7. Il inflige 42 (12d6) dégâts de feu si la sauvegarde est ratée, et moitié moins dans le cas contraire.

17. La salle en ruine

Ce qu'il reste de cette pièce est suspendu au-dessus de la lave à l'extrémité nord du pont spectral (zone 16). L'essentiel de la pièce a été détruit quand le gouffre s'est ouvert, mais elle conserve les caractéristiques suivantes :

Fresques. Des fresques endommagées s'accrochent aux quelques murs qui n'ont pas été détruits par la formation du gouffre. Ces fresques représentent des orgies obscènes où se mêlent drows et démons.

Porte gravée. La gravure incrustée d'argent d'une toile d'araignée recouvre la porte au nord (vers la zone 18).

18. Le sanctuaire en ruine

Cette pièce est vide à l'exception de bas-reliefs représentant des araignées de la taille d'un poing à différentes hauteurs le long des murs. Les meubles qui ornaient le sanctuaire ont été détruits par la formation du gouffre ou désintégrés par le tyramort. Il ne reste qu'une salle vide avec un rebord friable qui surplombe un bassin de lave 9 mètres plus bas.

Les personnages qui ne font aucun effort pour se cacher en approchant du promontoire sont repérés par les créatures qui s'ébattent dans la zone 40d : six **rejetons de la lave** (voir appendice A) et sept **méphites de magma.** Voir la zone 40d pour les détails.

Le trésor

Un personnage qui inspecte le mur nord et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 découvre que l'une des araignées sculptées sur ce mur est amovible. Cette sculpture se trouve à 1,80 mètre du sol, elle pèse 5 kilos et fait office de bouchon fermant un tube en pierre. Quand on retire ce bouchon, 250 pp tombent sur le sol en cascade.

19. Les colonnes agrippeuses

Enlaceurs. Trois **enlaceurs** sont déguisés en colonnes en pierre grossière qui font 3 mètres de haut et vont du sol au plafond. Une clef en os gît par terre entre les colonnes. Chacune arbore à une hauteur de 2,10 mètres un oeil à paupière qui fixe la clef (ces sont les vrais yeux des enlaceurs, qui semblent immobiles et sans vie).

Fresques. Les murs sont couverts de fresques défraîchies qui représentent des cavernes de l'Underdark et des forêts de champignons.

Piège téléporteur. Un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194) remplit l'espace indiqué sur la carte.

La clef de 15 centimètres de long a été sculptée dans une phalange de dragon, et sa tête jaune a la forme d'un H. Cette clef déverrouille les portes menant à la zone 39c. On peut trouver une clef semblable dans la zone 30b.

Les enlaceurs demeurent immobiles et conservent leur apparence de colonnes jusqu'à ce que quelqu'un touche à la clef, ou qu'on les attaque ou qu'on frappe leur œil, auquel cas ils projettent leurs tentacules pour attaquer toutes les autres créatures dans la pièce. Autrement, les enlaceurs ignorent les intrus, car Halaster les nourrit bien.

Le piège téléporteur

Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–8	Le piège téléporteur de la zone 5b
9–14	Le piège téléporteur de la zone 13a
15–20	Le piège téléporteur de la zone 26

20. Le couloir isolé

Ce couloir vide a été séparé du reste de la strate par le gouffre rempli de lave (décrit dans la zone 40). Les créatures qui se trouvent dans ce couloir peuvent entendre les rejetons de la lave jouer dans la zone 40b au nord.

21. La pièce détruite

Un rebord effrité surplombe un vaste gouffre brillamment éclairé par un bassin de lave bouillonnante 9 mètres plus bas. Les personnages qui jettent un œil par-dessus le rebord peuvent apercevoir plusieurs créatures batifoler dans la lave.

Les personnages qui ne font aucun effort pour se cacher en traversant la pièce sont repérés par les créatures qui s'ébattent dans la zone 40d : six **rejetons de la lave** (voir appendice A) et sept **méphites de magma**. Voir la zone 40d pour les détails.

22. Les pièges téléporteurs

Ces tunnels contiennent deux pièges téléporteurs (voir « Les pièges téléporteurs » page 194).

22a. Le piège téléporteur de l'ouest

Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–10	Le piège téléporteur de la zone 26
11–20	Le piège téléporteur de la zone 28

Effet supplémentaire : Vergadain est vivant ! Quand une créature est téléportée ici depuis un autre piège téléporteur, une voix désincarnée crie « Téléporté ! ». Au même instant, le **golem de pierre** de la zone 23 s'anime. Ce golem se met à rôder dans les tunnels voisins, et il attaque toutes les créatures qu'il voit. S'il ne trouve aucune créature à attaquer après avoir parcouru ces tunnels pendant 10 minutes, il revient dans son alcôve et se rendort.

22b. Le piège téléporteur de l'est

Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–10	Le piège téléporteur de la zone 6
11–20	Le piège téléporteur de la zone 8

23. La statue de Vergadain

Un **golem de pierre** de 2,70 mètres de haut sculpté à l'image de Vergadain, le dieu nain de la chance et de la richesse, se tient dans cette alcôve, le torse bombé et un air suffisant sur le visage. Les nains reconnaissent immédiatement une représentation de Vergadain, tandis que les autres personnages peuvent déterminer son identité en réussissant un test d'Intelligence (Religion) DD 15. Ses yeux sont des saphirs noirs étincelants qu'on ne peut extraire qu'une fois le golem détruit (voir « Trésor » plus bas).

Le golem ne s'active que si on l'attaque ou qu'on déclenche le piège de la zone 22a. Il possède les traits supplémentaires suivants :

Vol de magie. Par une action bonus, le golem prend pour cible une créature qu'il peut voir à moins de 9 mètres de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 17, faute de quoi tous les objets magiques en sa possession sont téléportés au fond de la fosse dans la zone 31.

Trésor. Les deux saphirs noirs sertis dans les yeux du golem valent 5 000 po chacun.

24. La retraite des githzeraïs

Quatre githzeraïs ont trouvé refuge dans ce coin de la Course d'obstacles (voir « Les zerths githzeraïs », page 193). Grâce à leurs pouvoirs psioniques, ils parviennent à échapper au regard inquisiteur d'Halaster. Ils évitent également Crânéant.

Le chef des githzeraïs, Yrlakka, constitue une figure paternelle pour les autres et il leur sert de mentor. Ils attaquent à vue les flagelleurs mentaux et leurs esclaves, mais ils traitent toutes les autres créatures avec un respect prudent aussi longtemps qu'elles se montrent dignes d'une telle considération.

Toutes les pièces et tous les couloirs de cette partie du donjon présentent un plafond plat de 3 mètres de haut.

24a. La chambre des forgerons

Décorations. Des carreaux de pierre peints représentant des forgerons nains au travail recouvraient autrefois ces murs, mais la plupart d'entre eux se sont cassés et sont tombés au sol, où ils forment des petits tas de gravats.

Rayures. Des rayures sur le sol indiquent la présence autrefois de meubles en pierre qui ont été retirés depuis longtemps.

Les personnages qui utilisent des sources de lumière vive dans cette pièce ou qui font beaucoup de bruit alertent les githzeraïs de la zone 24c, qui demeurent où ils sont mais ne peuvent être surpris.

Piège téléporteur. Ce piège occupe une section carrée de 3 mètres de côté du passage menant à la zone 24d. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–8	Le piège téléporteur de la zone 6
9–16	Le piège téléporteur de la zone 8
17–20	Le piège téléporteur de la zone 26

Comme ils ne peuvent pas éviter ce piège, les githzeraïs évitent la zone 24d et le couloir qui y mène, à moins de devoir utiliser le piège pour échapper à un danger plus grand encore.

24b. La salle de repos

Les githzeraïs utilisent cette salle pour dormir et méditer. Cinq sacs de couchage sont étendus sur le sol poussiéreux, un pour chaque githzeraï (y compris le zerth porté disparu).

24c. Les zerths

La porte de cette pièce est grande ouverte. S'ils approchent discrètement, les personnages pourraient surprendre la conversation des githzeraïs à l'intérieur. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Githzeraïs. Quatre **zerths githzeraïs** discutent calmement en gith au milieu de la pièce. Ils cessent de parler et se préparent au combat s'ils repèrent des intrus.

Voûte. Une voûte en pierre est enchâssée au milieu du mur sud. Dans la pierre angulaire de cette voûte est gravée l'image d'un gant à six doigts.

Le groupe de zerths comprend Yrlakka, leur chef, et trois de ses élèves : deux femmes du nom d'Azal et Vond, et un homme nommé Rishindar. Yrlakka souhaite avant tout qu'Ezria, son élève, revienne sain et sauf. Il pense qu'il a été capturé alors qu'il évaluait les forces githyankies de la seizième strate. Si les personnages acceptent de partir à la recherche d'Ezria, Yrlakka et ses autres élèves les accompagnent, à moins que les personnages ne préfèrent mener cette quête seuls. Si les personnages sauvent Ezria et le ramènent à ses compagnons, Yrlakka les récompense en leur offrant la baguette en sa possession (voir « Trésor » plus bas).

Si les aventuriers ne souhaitent pas aider les githzeraïs mais qu'ils demandent leur aide pour traverser la Course d'obstacles, Yrlakka leur révèle que la strate regorge de pièges et qu'elle est gardée par un tyramort.

Le portail-voûte menant à la dix-septième strate. Cette voûte est l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand une créature touche la voûte avec un gantelet à six doigts (on peut en trouver un dans la zone 14b).
- Les personnages doivent être de niveau 14 ou plus pour pouvoir franchir ce portail (voir la section « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse ce portail se retrouve dans la zone 7a de la dix-septième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

Les githzeraï sont parvenus à deviner qu'il faut un gantelet à six doigts pour activer le portail, mais ils ignorent où trouver un tel objet (les personnages peuvent en repérer un dans la zone 14b. Un personnage formé au maniement des outils de forgeron peut également en façonner un à partir

de morceaux de métal en une décade s'il a accès à une forge intacte).

Trésor. Yrlakka porte une *potion de résistance* (feu) dans une minuscule fiole en cristal attachée par une cordelette à sa cheville droite, et une *baguette de détection de la magie* est pendue à sa ceinture.

24D. La fontaine

Dans la partie ouest de la pièce, une fontaine en demi-cercle est adossée au mur nord. Un bas-relief sculpté au-dessus du bassin de la fontaine représente un triton tenant une truite dans ses bras. De l'eau coule de la bouche de la truite et remplit le bassin presque à ras bord.

L'eau qui coule dans la fontaine est potable. Elle s'évacue lentement par des trous dans le rebord intérieur du bassin.

25. La forge abandonnée

Si les personnages écoutent aux portes, ils n'ont aucune peine à entendre le bruit des marteaux frappant le métal, même s'il y a longtemps que la forge a été détruite et abandonnée. Ces bruits sont des effets illusoires créés par le Mage dément (voir « Le repaire d'Halaster », page 311) qui prennent fin dès qu'on ouvre l'une des portes de la forge.

25A. L'entrepôt vide

Autrefois, on stockait ici du métal brut qui était ensuite fondu en armes et en armures. À présent, la pièce est presque entièrement vide, et la porte qui mène à la zone 25b a été réduite en pièces.

Ce qui ressemble à un grand livre en fer ouvert gît sur le sol dans le coin nord-est. Un examen minutieux révèle que c'est objet est un moule permettant de fondre des lingots de métal. Les deux parties s'assemblent grâce à une charnière pour former un moule à lingot, utilisé pour la dernière fois par les duegars il y a bien longtemps. L'un des côtés du moule porte l'image d'une tête de nain de profil, l'autre l'image d'un crâne de flagelleur mental.

25B. La forge détruite

Cette pièce contient une enclume en fer rouillée et les vestiges d'une forge en pierre, froide et sombre depuis des siècles. Des crochets en fer sont alignés sur les murs, le sol est jonché de gravats, et la porte menant à la zone 25a a été défoncée.

Si vous ne l'avez pas fait récemment, rappelez aux joueurs que les personnages ont l'impression tenace qu'on les observe (l'un des effets régionaux de Crânéant).

26. La statue de Moradin

Cette salle rehaussée d'une coupole de 6 mètres de haut est dominée par une statue en pierre de 3,60 mètres de haut représentant Moradin, le grand dieu nain de la forge. Elle se dresse au milieu de la pièce et fait face à la seule issue. La statue est veinée de mithral brillant, et elle brandit dans l'une de ses mains un marteau en pierre sur lequel sont gravées des runes qui luisent faiblement. Une plaque en acier à la base de la statue porte une inscription en nain : « Tout ce qui a été fait peut être défait. »

On ne peut ni déplacer ni endommager cette statue. Un sort de *détection de la magie* révèle de puissantes auras de magie d'abjuration et de transmutation autour de la statue et de son marteau, qu'on ne peut séparer l'un de l'autre.

Le piège téléporteur

Ce piège téléporteur remplit l'espace de 3 mètres de côté juste devant la statue. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–6	Le piège téléporteur de la zone 1
7–14	Le piège téléporteur de la zone 10
15–20	Le piège téléporteur de la zone 35

Effet supplémentaire : Moradin écrase ! Quand une créature est téléportée ici depuis un autre piège téléporteur, une voix désincarnée crie « Téléporté ! ». Au même instant, la statue de Moradin s'anime et tente de frapper la créature à l'aide de son marteau. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir 40 (6d10 + 7) dégâts de force. Toute créature réduite à 0 point de vie par cette attaque est désintégrée, en même temps que tout ce qu'elle tenait ou portait, à l'exception des artefacts. Après avoir donné un coup de marteau, la statue retourne à son état inanimé jusqu'à ce qu'on déclenche à nouveau le piège.

27. La marque funeste

Halaster a capturé un nain vampire du nom de Zorak Gorgeclaire et a utilisé la magie pour le lier à ce lieu.

Fosse ouverte. Une fosse de 6 mètres de large et de 12 mètres de profondeur traverse tout le couloir. Les parois escarpées de la fosse sont maculées de sang, et elles sont trop lisses pour qu'on puisse les gravir sans recourir à du matériel d'escalade, à la magie ou à un trait comme pattes d'araignée.

Sarcophage. Au fond de la fosse se trouve un sarcophage en albâtre de 1,80 mètre de long sur 90 centimètres de large, couvert de toiles d'araignée. Son couvercle a été sculpté à l'image d'une chauve-souris géante aux ailes repliées (le sarcophage contient un vampire). Au-dessus du sarcophage flotte une rune magique qui brille avec l'intensité d'une flamme de bougie.

Un personnage qui comprend le nain reconnaît la rune magique luminescente comme un symbole nain de la mort (identique à celui inscrit sur la porte menant à la zone 14a). La première fois qu'une créature passe d'un côté de la fosse à l'autre, la rune disparaît et s'imprime comme une marque funeste sur une partie visible du corps ou du visage de cette créature. La marque disparaît quand son porteur meurt ou quand le vampire est détruit. Autrement, seuls un sort de *souhait* ou une intervention divine peuvent retirer la marque funeste.

Le sarcophage au fond de la fosse est un bloc d'albâtre évidé d'une tonne. Zorak Gorgeclaire, un vampire sous forme de brume, est piégé à l'intérieur. Quand la marque funeste est imprimée sur une créature, le sarcophage tombe en poussière et libère Zorak. Autrement, ce sarcophage est indestructible.

Un sort de *coercition mystique* lancé par Halaster oblige Zorak à traquer et détruire la créature qui porte la marque funeste, en ignorant les autres proies possibles. Zorak connaît la position exacte de la créature marquée tant qu'ils sont tous deux sur le même plan d'existence. S'il parvient à tuer le porteur de la marque, Zorak se libère du sort de *coercition mystique* d'Halaster, après quoi il cherche à regagner son véritable repaire dans l'Underdark.

Si on parvient à lancer un sort de *dissipation de la magie* (DD 19) sur la rune avant qu'elle ne s'imprime sur une créature, elle disparaît pendant 1 minute, ce qui permet aux créatures de traverser la fosse sans que la rune ne s'imprime sur l'un d'eux.

Le nain vampire

Zorak Gorgeclaire est un nain d'écu **vampire** avec un indice de dangerosité de 14 (11 500 PX) et les modifications suivantes :

- Zorak possède ces traits raciaux : il parle le commun et le nain. Il a une résistance au poison et il est avantagé sur les jets de sauvegarde contre le poison.
- Il porte un harnois (CA 18), manie un *marteau de lancer nain* et dispose des options décrites ci-dessous.

Attaques multiples. Zorak porte deux attaques avec son *marteau de lancer nain*, mais une seule peut être une attaque à distance.

Marteau de lancer nain. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (1d8 + 7) dégâts contondants, ou 12 (1d10 + 7) dégâts contondants quand on l'utilise à deux mains au corps à corps. En cas d'attaque à distance réussie, le marteau inflige 1d8 dégâts contondants supplémentaires (2d8 si la cible est un géant). *Touché ou raté :* Une fois lancé, le marteau revient dans la main de Zorak après l'attaque.

28. La statue de Tharmekhûl

Une statue en pierre de 3,60 mètres de haut dont les yeux ont fait l'objet d'un sort de *flamme éternelle* se dresse face à l'entrée de cette salle de 6 mètres de haut surmontée d'une coupole. Cette statue représente Tharmekhûl, le dieu nain du feu et de la roche en fusion. Il brandit une hache à deux mains en obsidienne au-dessus de sa tête. Une plaque en acier à la base de la statue porte une inscription en nain : « La flamme est le remède. »

On ne peut ni déplacer ni endommager cette statue. Un sort de *détection de la magie* révèle de puissantes auras de magie d'abjuration et de transmutation autour de la statue et de sa hache, qu'on ne peut séparer l'une de l'autre.

Le piège téléporteur

Ce piège téléporteur remplit l'espace de 3 mètres de côté juste devant la statue. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–3	Le piège téléporteur de la zone 5b
4–6	Le piège téléporteur de la zone 11
7–20	Le piège téléporteur de la zone 40c

Effet supplémentaire : feu dévoreur. Quand une créature est téléportée ici depuis un autre piège téléporteur, une voix désincarnée crie « Téléporté ! ». Au même instant, la statue de Tharmekhûl s'anime et tente de frapper la créature. Des flammes courent le long de la lame d'obsidienne de sa hache quand elle s'abat. La hache est considérée comme une arme magique entre les mains de la statue. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subit 16 (2d12 + 5) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts de feu. Après avoir donné un coup de hache, la statue retourne à son état inanimé jusqu'à ce qu'on déclenche à nouveau le piège.

29. Les salles piégées

Une curieuse fosse et un étonnant tableau attendent les aventuriers dans ces tunnels.

29a. La fosse de moisissure brune

Cette fosse secrète (voir « Les fosses camouflées », page 194) fait 15 mètres de profondeur, mais le fond de cette fosse est recouvert d'un tapis de 3 mètres de côté de moisissure brune. Une créature qui fait cette chute subit 17 (5d6) dégâts contondants plus les dégâts dus à la moisissure brune (voir « Les dangers des donjons » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

29b. Malebière enchaîné

Dans l'alcôve à l'ouest, un tableau au cadre en pierre représentant un nain balafré portant un harnois est accroché sur le mur du fond. Le nain est retenu par des menottes et d'épaisses chaînes en fer ancrées au sol d'une effrayante cellule de donjon. Le tableau fait 1 mètre de large sur 2,10 mètres de haut.

Grâce au sort permanent d'*aura magique de Nystul* qu'Halaster a lancé sur le tableau, ce dernier ne paraît pas magique quand on le soumet à un sort de *détection de la magie*. C'est une prison magique qui peut retenir une créature humanoïde à la fois. La première créature à approcher à 1,50 mètre du tableau doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 22 ou être attirée par magie à l'intérieur, échangeant sa place avec le nain qui en est actuellement prisonnier (voir plus bas). Un humanoïde attiré dans le tableau se retrouve enchaîné dans une cellule extradimensionnelle de 3 mètres de côté. Tant qu'elle est prisonnière de cette cellule, la créature est paralysée. Le tableau a une CA de 11, 4 points de vie et une immunité contre le poison et les dégâts psychiques. Il suffit de le détruire pour libérer la créature prisonnière, qui apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche du tableau.

Thwad Malebière. Le nain du tableau est un vilain calculateur du nom de Thwad Malebière, ancien champion de Gorm Gulthyn (le dieu nain de la vigilance) qui avait entrepris il y a longtemps de débarrasser Undermountain du mal que représente Halaster Blackcloak. Halaster a vaincu Malebière mais a offert d'épargner la vie du nain si ce dernier lui jurait allégeance en tant qu'exécuteur et de débarrasser le donjon des autres envahisseurs. Peu désireux d'affronter sa propre fin mortelle Malebière a passé ce serment et s'est convaincu lui-même que les exécutions qu'il pratiquait étaient des actes de miséricorde, car contrairement à lui ceux qu'il tuait ne seraient jamais obligés d'agir à l'encontre de leurs croyances. Au bout d'un certain temps, ses agissements ont cessé de peser sur la conscience de Malebière. En réalité, le nain a même commencé à apprécier son sinistre travail.

Thwad Malebière est un **champion** nain d'écu (voir annexe A) avec les modifications suivantes :

- Malebière est neutre mauvais.
- Au lieu d'une épée à deux mains, il manie un maillet d'armes (qui inflige des dégâts contondants plutôt que tranchants).
- Il possède les traits raciaux suivants : Il parle le commun et le nain. Il bénéficie de la vision dans le noir sur 18 mètres, d'une résistance aux dégâts de poison, et il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre le poison.

30. Les travaux d'Halaster

Les défis qui attendent les aventuriers dans ce secteur sont l'œuvre directe du Mage dément.

30a. Le biographe de Crânéant

Voûte. Au milieu du mur nord se trouve une voûte en pierre décorée d'incrustations en or représentant des dragons prenant leur envol, au-dessus d'une estrade en marbre rouge de 90 centimètres de haut. Au-dessus de la voûte, le mur porte l'inscription suivante en draconique : « Seul un dragon peut ouvrir ce portail. »

Gong. Un gong en bronze de 90 centimètres de diamètre est suspendu à un solide cadre en bois fixé au sol près du mur ouest. Des épis de maïs sont embossés à la surface du gong. Un maillet en bois matelassé est pendu à un crochet sur l'un des madriers de soutien.

Monstres. Assis sur les marches de l'estrade un homme maladivement pâle revêtu d'une robe noire poussiéreuse est occupé à écrire frénétiquement à la plume dans un journal. Deux nycaloths **invisibles** le surveillent.

Pour flatter Crânéant, Halaster à confié à un apprenti potentiel la mission de chroniquer l'histoire du tyramort dans une collection de journaux. Ce biographe est un humain d'une trentaine d'années nerveux, mal élevé et dépenaillé du nom de Kavil Mereshanter. Kavil est un **mage** avec les modifications suivantes :

- Kavil est neutre mauvais.
- Il parle le nain, le commun, le géant et le commun des profondeurs.

Kavil n'a pas été admis à l'Essence de la magie (strate 9), et Halaster lui a volé son grimoire. Le Mage dément a promis à Kavil de lui rendre ce livre dès qu'il aura accompli sa tâche (en réalité, Halaster a égaré le grimoire, mais Kavil l'ignore).

En tant que biographe officiel de Crânéant, Kavil est censé gagner la confiance du tyramort, mais Crânéant ne fait confiance à aucun magicien, et il s'est montré réticent à lui accorder des entrevues. Kavil a donc fini par remplir journal après journal avec ses propres interprétations narratives et ses commentaires désabusés. Cette biographie est une version largement fictive et quelque peu sensationnelle de la vie, la mort et la non-mort de Crânéant. Kavil est conscient que personne ne sera dupe en lisant ses élucubrations, mais il espère que la montagne de textes impressionnera Halaster tout en le décourageant d'examiner le travail de près.

Kavil ne déclenchera pas de combat, mais il se met du côté des nycaloths si une bataille survient, ce qui est probable puisque les fiélons ont pour ordre d'exterminer les intrus. S'il tombe à 33 points de vie ou moins, Kavil change de camp et offre des informations en échange de sa vie. Il connaît un secret d'Undermountain, à déterminer en tirant une carte au hasard dans les cartes des secrets (voir annexe C), ainsi qu'un chemin secret menant au repaire de Crânéant (voir zone 39b). Kavil ignore l'existence de la porte secrète qui mène à la zone 30b.

Un personnage que passe au moins 10 minutes à étudier le journal de Kavil pourra rassembler certains éléments de l'histoire de Crânéant, et s'il réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10, il pourra isoler les divagations de Kavil et découvrir les vérités suivantes :

- On ignore le véritable nom du tyrannœil. Il a modifié son nom en Crânéant après s'être changé en tyramort.
- Crânéant a tué d'innombrables importuns, aucun ne méritant davantage la mort qu'un paladin humain pompeux du nom de Fidelio, qui a versé des larmes amères avant d'être désintégré.
- Les principaux objectifs de Crânéant sont de détruire Halaster et de s'emparer d'Undermountain.

Portail-voûte vers la strate 18. La voûte dans le mur nord est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 194). Il est impossible d'extraire l'or incrusté dans la voûte. Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand un dragon réel ou illusoire touche la voûte. On peut également ouvrir le portail en se servant d'une interprétation artistique d'un dragon, comme une figurine en forme de dragon ou le dessin d'un dragon.
- Les personnages doivent être de niveau 15 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 16 de la dix-huitième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

Gong. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'invocation autour du gong. Si on frappe le gong à l'aide du maillet, trois objets apparaissent par terre devant lui : un petit bol en terre cuite rempli de nourriture insipide mais mangeable (des morceaux de pain et de fromage, des lanières de viande et des noix séchées), une coupe en étain vide, et une carafe en verre contenant 4 litres d'eau. Les objets disparaissent au bout de 1 heure. Si on sort l'un de ces objets de la pièce, tous les trois disparaissent. Une fois qu'on s'en est servi pour conjurer de la nourriture et de l'eau, le gong ne peut plus le faire jusqu'à l'aube suivante. Si l'on sort le gong de cette pièce, il perd toute propriété magique.

30b. Le générateur de commentaires

Cette pièce poussiéreuse a un plafond de 3 mètres de haut. Un cube de 90 centimètres de côté composé à parts égales de chair et d'adamantium est posé sur un piédestal hexagonal en pierre de 90 centimètres de haut. La face du cube tournée vers la porte secrète arbore le visage charnu et grimaçant d'Halaster.

Si l'on perturbe le cube, il exhibe soudain des bras, des jambes et des ailes filiformes. Il se bat ensuite jusqu'à sa destruction. Il a le même profil qu'un **quadrone**, avec les modifications suivantes :

- Le cube est chaotique mauvais.
- Il parle le commun est c'est la source des commentaires d'Halaster (voir « Les commentaires d'Halaster », page 194).
- Chaque fois qu'il devrait normalement attaquer à l'arc court, il propulse à la place une fléchette magique sur une cible qu'il peut voir à moins de 18 mètres. Chaque fléchette atteint automatiquement sa cible (aucun jet d'attaque n'est requis) et lui inflige 5 (2d4) dégâts de force.

Tandis qu'il attaque, le cube continue sa routine et commente la bataille contre les aventuriers. Si le cube est détruit, cela met fin aux commentaires dans l'ensemble de la Course d'obstacles.

Clef cachée. Un compartiment secret est dissimulé au sommet de l'estrade hexagonale. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour le trouver. Il contient une clef de 15 centimètres de long taillée dans une phalange de dragon et qui a la forme d'un H. Cette clef, identique à celle qu'on peut trouver dans la zone 19, déverrouille les portes menant à la zone 39c.

31. La salle des brandons

Brasero. Un brasero de 1,50 mètre de large et de 2,10 mètres de haut domine la partie nord-ouest de la pièce. Huit brandons se regroupent et tourbillonnent autour du brasero vide tels des lucioles.

Statue. Une state de 90 centimètres de haut et de 1,50 mètre de long représentant un crapaud géant se dresse à côté d'une fosse ouverte de 3 mètres de côté et de 15 mètres de profondeur dans la partie sud-est de cette pièce.

Alcôve. Une alcôve vide au nord recèle un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194).

Le brasero

Les huit brandons qui virevoltent au-dessus du brasero émettent une aura de magie d'invocation et de transmutation quand on les soumet à un sort de *détection de la magie* ou tout autre effet magique similaire.

Les brandons échappent aisément à l'emprise d'une *main du mage* ou de tout autre effet magique similaire, mais une créature à proximité du braséro peut utiliser une action pour tenter d'attraper un brandon, ce qui demande un test réussi de Dextérité DD 20. Quand on attrape un brandon, il disparaît et déclenche un effet magique à déterminer en lançant 2d6 sur la table Brandons magiques. Toute créature qui bénéficie d'un effet magique en est automatiquement consciente. Les brandons attrapés ne reparaissent pas.

Les brandons magiques

d6	Effet magique
1	La créature qui a saisi le brandon développe une immunité contre les dégâts de feu pendant les prochaines 24 heures.
2	Le brandon se change en une perle provenant d'un *collier de boules de feu*.
3	La créature qui a saisi le brandon développe la faculté de parler et de comprendre l'igné pendant les prochaines 24 heures (ce qui peut être utile pour communiquer avec les méphites et les rejetons de la lave de cette strate).
4	Le brandon se change en *gemme élémentaire* (feu).
5	Le brandon se change en un diamant d'une valeur de 5 000 po.
6	Le brandon se change en une minuscule clef en fer qui déverrouille les mâchoires de la statue de crapaud géant.

La statue de crapaud géant

La statue de crapaud géant est soudée au sol et il est impossible de la déplacer. Un personnage qui examine la statue et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque deux choses : les mâchoires de la statue sont articulées mais bloquées, et une minuscule serrure se trouve juste au-dessus de ses yeux bulbeux. Quand on insert la clef adéquate dans la serrure, la bouche articulée s'ouvre. On peut obtenir le même résultat par un sort de *déblocage* ou tout autre effet magique similaire.

Quand on ouvre la bouche de la statue, une échelle de corde de 15 mètres de long se déroule et descend jusqu'au fond de la fosse. Cette échelle est solidement fixée à une barre de pierre logée dans la gorge du crapaud, et les personnages peuvent l'utiliser en toute sécurité pour descendre dans la fosse et en remonter.

La fosse ouverte

Les parois de cette fosse de 15 mètres de profondeur sont trop lisses pour qu'on puisse les escalader sans matériel d'escalade ou un trait particulier comme pattes d'araignées. Un champ antimagie semblable a celui créé par le sort *champ antimagie* remplit les 12 mètres supérieurs de la fosse. Le cube de 3 mètres de côté au fond de la fosse n'est pas affecté.

Trésor. Tout objet magique téléporté par la statue de Vergadain dans la zone 23 ou par le piège téléporteur de cette pièce repose intact au fond de la fosse.

Le piège téléporteur

Ce piège occupe toute l'alcôve. Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–12	Le piège téléporteur de la zone 26
13–20	Le piège téléporteur de la zone 36a

Effet supplémentaire : vol d'objet magique. Quand une créature est téléportée vers ce lieu depuis un autre piège téléporteur, tous les objets magiques en sa possession sont téléportés au fond de la fosse que recèle cette pièce.

32. Le croisement vide

Le mur ouest porte une inscription en nain griffonnée à la craie : « BUTIN ». Une flèche pointe en direction du tunnel sud-ouest.

33. Des tirs dans le noir

Cette pièce ne contient que deux balistes chargées de carreaux en bois qui visent directement les portes. Quand on ouvre l'une ou l'autre porte, la magie active la baliste en face de la porte en question, qui propulse son carreau sur la première créature sur son chemin. Chaque baliste a un bonus de +6 pour toucher et inflige 16 (3d10) dégâts perforants si l'attaque est réussie.

Les balistes sont fixées au sol par des crampons, et chacune contient un carreau.

34. Au bord du gouffre

Cette salle prend brutalement fin au bord du gouffre rempli de lave. Si les personnages font beaucoup de bruit ici, ils attirent l'attention de Crânéant dans la zone 39c, qui traverse le gouffre en volant et les attaque.

35. Faux-semblant

Gouffre. L'extrémité sud de cette salle s'est effondrée en un gouffre rempli de lave (voir la zone 40). La chaleur étouffante de la lave remplit la pièce.

Portes. La moitié nord de la pièce est vide à l'exception de deux portes. La porte dans le mur nord est ronde et faite d'adamantium (voir zone 39c).

Cadavre. Entre les moitiés nord et sud de la pièce, là où elle est la plus étroite, une naine a été victime d'un piège faucheur, son cadavre épinglé comme un insecte sur le mur ouest par les lames du piège. Halaster a placé un piège téléporteur (voir « Les pièges téléporteurs », page 194) juste au sud du piège faucheur.

Le piège faucheur

Si on touche au cadavre de la naine, les lames de faux se brisent sous la pression imposée par les mécanismes dissimulés dans les murs. Toute créature à 1,50 mètre du piège brisé doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou être frappée par des fragments de lames et subir 9 (2d8) dégâts tranchants. Un personnage formé au maniement des outils de voleur peut tenter de réduire la pression et rendre le piège inoffensif, pour peu qu'il réussisse un test de Dextérité DD 20. Si ce test est raté d'au moins 5 points, le piège vole en éclats comme décrit plus haut.

Trésor. La naine morte était une roublarde aventurière du nom de Xelba Cherchelombre. Son poing serre une épée courte et elle porte une arme de cuir clouté déchirée et couverte de sang, ainsi qu'un paquetage d'exploration souterraine (sans ration), une gamelle, un pic de mineur et une babiole (à déterminer par un jet la la table Babioles du chapitre 5 du *Player's Handbook*). À sa taille est attachée une bourse en peau contenant une *figurine merveilleuse* (chien d'onyx).

Le piège téléporteur

Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–8	Le piège téléporteur de la zone 6
9–14	Le piège téléporteur de la zone 10
15–20	Le piège téléporteur de la zone 24a

36. Les chambres fortes pillées

Cela fait longtemps que ces chambres fortes naines ont été pillées. Les lourdes portes en fer des chambres fortes ont été tordues et arrachées au chambranle, et on ne peut plus les refermer.

36a. Le piège téléporteur

Déterminez le lieu d'arrivée d'une créature téléportée par ce piège en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

d20	Destination de téléportation
1–8	Le piège téléporteur de la zone 1
9–20	Le piège téléporteur de la zone 8

36b. La chambre forte veinée d'or

La porte en plomb qui protégeait autrefois cette pièce a été arrachée avec une telle violence qu'elle est tordue et ne tient plus que par un seul gond.

Cela fait longtemps que cette chambre forte a été pillée. Les murs de 3 mètres de haut sont couverts de briques veinées d'or. Quelques briques se sont détachées, révélant de fines feuilles de plomb derrière elles. Ces feuilles de plomb sont destinées à empêcher les perceptions magiques de pénétrer la chambre forte.

36c. La chambre forte en obsidienne

La porte en plomb qui protégeait autrefois cette pièce est tordue vers l'intérieur dans sa partie basse, laissant apparaître un trou triangulaire de 90 centimètres de haut par lequel peuvent se glisser des créatures de taille Moyenne ou inférieure.

À l'instar de la zone 36b, cela fait longtemps que cette chambre forte a été pillée. Les murs de 3 mètres de haut sont couverts de briques d'obsidienne, derrière lesquelles se trouvent de minces feuilles de plomb destinées à empêcher les perceptions magiques de pénétrer le caveau.

36d. La chambre forte en pierre démolie

Porte. La porte en plomb qui protégeait autrefois cette pièce a été arrachée de ses gonds et gît par terre.

Gouffre. Le coin sud-ouest de la salle s'est effondré, révélant un gouffre rempli de lave (voir zone 40).

Les rejetons de la lave de la zone 40b aiment grimper dans cette pièce et plonger depuis le rebord dans la lave en contrebas. Si les personnages ne se sont pas déjà débarrassés des rejetons de la lave, ils pourraient en rencontrer un ou deux ici.

37. La statue d'Halaster

Cette caverne présente un plafond dentelé de 6 mètres de haut. Le sol est lisse est régulier, à l'exception d'un tunnel bosselé qui descend vers la seizième strate.

Au milieu de la pièce se dresse une statue grandeur nature d'Halaster, sa robe couverte de gravures d'yeux sans paupière. La statue est un objet de taille Moyenne avec une CA de 17, 45 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Un personnage peut grimper sur la statue en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15.

38. La horde de zombis

Zombis. La puanteur de la mort emplit cette caverne de 6 mètres de haut, qui abrite quarante **zombis** à divers stades de décomposition. Ils errent sans but.

Doline. Une doline de 21 mètres de profondeur s'est formée près du mur est.

Les zombis sont les restes d'humanoïdes tués par Crânéant et animés par son cône d'énergie négative. On trouve parmi eux plusieurs humains et nains, ainsi que quelques elfes, drows, tieffelins, quaggoths, duergars, hobgobelins, troglodytes et githyankis. Tant que Crânéant ne les convoque pas, les zombis restent ici et attaquent les intrus à vue. Vous pouvez accélérer le combat en divisant les zombis en groupes de dix individus et en utilisant les règles sur les foules dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*.

39. Le sanctuaire de Crânéant

Les aventuriers qui explorent cette zone sont voués à y affronter Crânéant le tyramort s'ils ne l'ont pas déjà fait. Il est impossible de surprendre Crânéant dans son repaire.

39a. La statue de tyrannœil suspendue

Un tyrannœil en pierre de 1,80 mètre de diamètre est suspendu à la coupole de 9 mètres de haut par trois chaînes en fer. Crânéant a taillé cette statue en utilisant minutieusement son rayon de désintégration mais cette sculpture



grossière est clairement l'œuvre d'un amateur sans talent. Chaque chaîne a une CA de 19, 25 points de vie et est immunisée contre les dégâts de poison et psychiques. Si l'on brise toutes les chaînes, la statue tombe et se brise au sol.

39b. Le tunnel secret

Ce tunnel poussiéreux contourne les portes en adamantium qui donnent accès au repaire de Crânéant (voir la zone 39c) et il est dissimulé derrière deux portes secrètes. Le tyramort utilise son rayon de télékinésie pour ouvrir et fermer les portes secrètes lorsqu'il emprunte ce tunnel.

39c. Le tyramort

Toutes les portes menant à cette zone sont des disques en adamantium de 30 centimètres d'épaisseur et de 2,10 mètres de diamètre décorés d'anneaux d'ossements concentriques autour d'un crâne humain au regard inquisiteur. La cavité nasale du crâne recèle une serrure en adamantium. Quand on insère l'une des clefs en os d'Halasater (voir zones 19 et 30b) dans cette serrure et qu'on la tourne de 90° en sens horaire, quatre pênes se rétractent à l'intérieur des murs et la porte s'ouvre vers l'intérieur sur des gonds en adamantium. La porte reste ouverte jusqu'à ce qu'on la ferme, et on peut retirer la clef à tout moment. Sans la clef adéquate, il faut utiliser quatre sorts de *déblocage* distincts pour ouvrir l'une de ses portes, un pour chacun des pênes qui la bloquent. Autrement, ces portes sont impénétrables.

Il n'y a aucun trou de serrure du côté intérieur des portes. À la place, chaque porte présente une roue en adamantium en son centre qu'on doit tourner en sens antihoraire pour retirer les pênes. On peut également se servir de cette roue comme d'une poignée pour tirer cette lourde porte. Quand Crânéant veut emprunter une porte pour quitter la pièce, il utilise son rayon de télékinésie pour faire tourner la roue et laisse la porte ouverte jusqu'à son retour.

Crânéant. À moins qu'il n'ait déjà été battu ailleurs, le **tyramort** flotte à 9 mètres au-dessus des dalles en pierre qui composent le sol de cette salle de 12 mètres de haut. Crânéant cherche à détruire les intrus et animer leurs cadavres afin d'en faire des esclaves zombis. Il appelle les zombis de la zone 38 (en supposant qu'ils n'aient pas été vaincus) et leur ordonne d'attaquer tous les intrus.

Si les personnages n'ont pas réduit au silence le commentateur de la strate (voir « Les commentaires d'Halaster », page 194), il se montre de plus en plus excité pendant la bataille contre le tyramort. S'ils parviennent à vaincre Crânéant, le commentateur s'écrie : « Comment est-ce possible ?! C'est incroyable ! Ce pourrait être le plus grand renversement dans l'histoire d'Undermountain ! » Il garde ensuite le silence aussi longtemps que les personnages restent dans cette strate.

40. Le gouffre de Crânéant

Le tyramort a creusé cet immense gouffre en utilisant son rayon de désintégration, et Halaster y a ajouté sa touche personnelle en l'inondant de lave et en interdisant le vol magique à l'intérieur du gouffre.

Les sorts et objets magiques qui permettent aux créatures de voler ne fonctionnent pas dans le gouffre. Tout personnage qui pénètre dans le gouffre sous l'effet d'un sort de *vol* ou tout autre effet magique similaire est précipité dans la lave. Les sorts qui ralentissent les chutes (par exemple *léger comme une plume*) fonctionnent normalement.

Les créatures qui passent au moins 1 heure dans le gouffre ou dans l'une des zones attenantes commencent à ressentir les effets de la chaleur extrême (comme décrit dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). La lave diffuse une lumière vive dans le gouffre, et elle en occupe le fond sur une profondeur de 6 mètres. Une créature qui pénètre dans la lave pour la première fois à son tour de jeu ou qui y commence son tour subit 55 (10d10) dégâts de feu.

La surface de la lave se trouve 9 mètres en dessous du niveau du sol de la Course d'obstacles. Les parois du gouffre son inclinées et présentent de nombreuses prises. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour les escalader. Si le test est raté d'au moins 5 points, la créature glisse et tombe dans la lave.

40a. Les méphites de magma

Quatre **méphites de magma** se prélassent dans ce petit bassin de lave. Si les personnages discutent avec eux dans une langue qu'ils connaissent, les méphites tentent de pousser les personnages vers la zone 39c, dans l'espoir qu'ils tueront Crânéant ou mourront en essayant. Les méphites détestent le tyramort et ne se préoccupent que de leur propre bien-être.

40b. Le bassin des rejetons de la lave

Huit **rejetons de la lave** (voir annexe A) nagent et jouent dans le bassin de lave. Il grimpent également jusqu'à la zone 36d et se jettent du rebord de 9 mètres de haut pour faire des bombes dans la lave.

40c. La destination de piège téléporteur

Une créature téléportée ici par un autre piège téléporteur apparaît 9 mètres au-dessus de la lave et y plonge immédiatement, à moins de disposer d'un moyen d'annuler sa chute (gardez à l'esprit que les sorts et effets magiques qui permettent de voler sont annulés dans le gouffre).

Contrairement aux autres pièges téléporteurs de la Course d'obstacles, celui-ci ne téléporte pas les créatures vers d'autres endroits.

40d. Le bassin des méphites de magma

Six **rejetons de la lave** (voir annexe A) et sept **méphites de magma** s'ébattent dans ce bassin de lave et surveillent les intrusions dans les zones 18 et 21. S'ils repèrent des intrus, les méphites poussent les rejetons de la lave à escalader les parois pour attaquer les nouveaux venus, tandis que les méphites utilisent leur souffle pour garder les intrus à distance.

Les conséquences

Les effets régionaux de Crânéant prennent fin avec la destruction du tyramort, et Halaster prend son temps pour remplacer la créature. Il finit par décider d'enlever plusieurs tyrannœils, qu'il relâche dans la Course d'obstacles et les laisse se battre pour le contrôle de la strate jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Halaster prévoit d'aider le vainqueur à se transformer en un nouveau tyramort.

Si la plupart des habitants restants de la Course d'obstacles n'ont aucune intention de partir, les githzeraïs ne restent que le temps de retrouver leur camarade disparue et de s'assurer de la destruction de la colonie de flagelleurs mentaux de la dix-septième strate.



Strate 16 : Le labyrinthe de Cristal



Des githyankis ont récemment converti le labyrinthe de Cristal en avant-poste de leur empire interplanaire. Il abrite un portail menant à Quai stellaire, un astéroïde évidé en orbite autour de la planète Toril (l'un des nombreux astéroïdes dont l'amas porte le nom de Larmes de Séluné). Le labyrinthe de Cristal et Quai stellaire sont tous deux conçus pour quatre personnages de niveau 14. Ceux qui défont les monstres de cette strate devraient gagner à peu près la moitié des PX nécessaires pour atteindre le niveau 15.

Avant de faire jouer cette strate d'Undermountain, vous devriez relire la section intitulée « Gith » dans le *Monster Manual* car elle livre des informations utiles pour interpréter les githyankis de manière appropriée. Vous trouverez des informations supplémentaires sur la société des githyankis dans le *Livre des adversaires de Mordenkainen*, mais cet ouvrage n'est pas nécessaire pour jouer le labyrinthe de Cristal.

Qui réside là ?

En traquant une colonie de flagelleurs mentaux dissidents jusque à Undermountain, des githyankis se sont emparés de cette strate et ont transformé en forteresse le dédale de cristal qu'elle contenait. De là, ils lancent des assauts contre les flagelleurs mentaux dans la dix-septième strate. Les githyankis ont également converti Quai stellaire en crèche : une forteresse dédiée à l'éducation et l'entraînement des jeunes guerriers. Étant donné que les créatures ne vieillissent pas dans le plan astral, les githyankis doivent emmener leurs enfants dans le plan matériel pour qu'ils grandissent. Les githyankis ne connaissent pas le terme de Quai stellaire communément utilisé pour nommer l'astéroïde et préfèrent le terme de crèche K'liir.

Les githyankis

Les githyankis militaristes qui vivent dans le labyrinthe de Cristal et Quai stellaire ont trois missions importantes : protéger la crèche, former leurs jeunes guerriers et détruire la colonie de flagelleurs mentaux dans l'Abîme (strate 17).

Les chevaliers et la langue draconique

Les chevaliers githyankis dans le labyrinthe de Cristal et Quai stellaire parlent le draconique en plus du gith, leur langue natale – ce qui leur permet de communiquer avec les dragons rouges qu'ils chevauchent.

Les chefs githyankis

Al'chaia est la commandante des githyankis. C'est un chevalier cruel envers ses jeunes recrues et ses soldats. Elle a récemment acquis un *manuel d'exercices physiques* et un *traité de perspicacité* et a promis de les offrir en récompenses à ses soldats les plus accomplis. En fait, elle envisage de lire ces ouvrages pour s'approprier leurs avantages mais se sert de cette promesse de récompenses pour alimenter la

Le labyrinthe de Cristal d'origine

Undermountain : Stardock (NdT : traduit ici par Quai stellaire) a été écrit par Steven E. Schend et publié en 1997. Il s'agissait du troisième module d'une série de trois, sorti dans le cadre de la brève série d'aventures « Dungeon Crawl » conçue pour la seconde édition de D&D. *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément* présente une version alternative du labyrinthe de Cristal et de Quai stellaire, adaptée à la cinquième édition. Si vous voulez développer cette strate d'Undermountain, l'aventure originale peut être une bonne source d'inspiration.

Les golems de cristal

Les golems de cristal que l'on trouve dans le labyrinthe ont l'aspect de guerriers githyankis de 3 mètres de haut. Ils comprennent le gith mais ne peuvent pas parler, et attaquent les créatures qui ne ressemblent pas à des githyankis ou à des dragons rouges. Chaque golem de cristal est un **golem de pierre** avec les traits supplémentaires suivants :

Illumination. Le golem émet une lumière vive magique dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans un rayon de 9 mètres supplémentaires. La lumière disparaît lorsqu'il est détruit.

Intensité lumineuse. Chaque créature qui commence son tour à 3 mètres ou moins d'un golem illuminé et qui peut le voir, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être aveuglée jusqu'au début de son prochain tour.

Une créature peut se couvrir les yeux pour éviter de faire le jet de sauvegarde au début de son tour. Le cas échéant, elle ne peut pas voir le golem jusqu'au début de son prochain tour, moment où elle décide ou non de continuer à se couvrir les yeux. Si la créature décide entre temps de regarder le golem, elle doit immédiatement faire le jet de sauvegarde.

rage de ses troupes. Urlon, le bras droit d'Al'chaia, en a assez de ses mauvais traitements et complote contre elle.

Les dragons rouges

Ashtyrranthor, un dragon rouge adulte, est la mère de six jeunes dragons rouges qui vivent dans le labyrinthe de Cristal et défendent la crèche K'liir. Les rejetons d'Ashtyrranthor se nomment Ashranthax, Blazutranc, Infernexus, Meteoranzym, Smoakcant et Zolcharrx.

Astyrranthor

Ashtyrranthor ne considère pas Quai stellaire comme son antre et ne peut donc pas effectuer d'actions d'antre là-bas. Elle possède cependant le trait incantation innée suivant :

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'Ashtyrranthor est le Charisme. Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

1/jour chacun : *alarme, détection de la magie, forme gazeuse, pas brumeux, passe-muraille, voir l'invisible*

Ashtyrranthor passe la plupart de son temps à la surface de l'astéroïde où elle fouille les épaves des vaisseaux spatiaux qui se sont écrasés sur Quai stellaire il y a longtemps. Si un combat éclate dans la crèche K'liir, il y a 10 % de chances qu'elle entende le vacarme. Elle se rapproche immédiatement et rejoint le combat en cours en utilisant ses sorts de *forme gazeuse, pas brumeux* et *passe-muraille* pour entrer dans des zones difficiles à atteindre. Ashtyrranthor surveille tout particulièrement les zones 12f, 13 et 16a depuis l'extérieur de l'astéroïde. Elle attaque dès qu'elle perçoit des intrus ou un combat dans ces zones.

Le donjon de Cristal

Toutes les descriptions de ce site font référence à la carte 16. Lorsqu'on descend de la quinzième strate ou que l'on monte de la dix-septième strate, la roche grossièrement taillée des murs, des sols et des plafonds cède peu à peu la place à des veines de cristal luminescent jusqu'à ce que toutes les surfaces se composent entièrement de cette matière. Dans de nombreuses zones, les githyankis ont abattu les murs de cristal pour agrandir l'espace disponible.

Sauf indication contraire, le donjon de cristal possède les caractéristiques uniques suivantes :

- La totalité du donjon est vivement éclairée. Les murs, les plafonds et les sols de cristal diffusent une lumière magique qui change de couleur toutes les 10 minutes, en passant par toutes les nuances de l'arc-en-ciel.
- Chaque porte est taillée dans un unique bloc de cristal blanc opaque dont le poids et la consistance sont identiques à ceux de la pierre.

1. Le hall d'entrée

Un golem de cristal (voir l'encadré « Les golems de cristal ») monte la garde ici. Il attaque toute créature qui n'est pas escortée par un githyanki ou un dragon rouge. Si un combat éclate ici, les guerriers githyankis de la zone 2a arrivent pour voir ce qu'il s'y passe.

2. La caverne ouest

Les githyankis ont démoli plusieurs murs pour créer cette caverne. La majorité des gravats n'ont pas encore été retirés.

2a. La garde d'Ilmei

Stalactite de cristal. Une stalactite de cristal de 3 mètres de long pend au-dessus d'une fosse envahie de brume argentée. Ilmei, une **gishe githyankie** (voir l'annexe A pour les statistiques ; voir également « Les stalactites de cristal », page 212) est enchâssée à l'intérieur.

Gardes. Autour de la fosse, quatre **guerriers githyankis** (deux hommes et deux femmes) se battent entre eux pour s'entraîner et passer le temps.

Frais émoulus de la crèche K'liir, ces jeunes guerriers sont hostiles envers les intrus. Si deux d'entre eux tombent, les deux autres se replient vers la zone 3b ou plongent dans la fosse.

Les créatures qui tombent dans la fosse sont immédiatement transportées vers le plan astral (voir le chapitre 2 du *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations).

2b. Les gravures de dragon

Des images de chevaliers githyankis en armure, montés sur le dos de dragons rouges, sont gravées sur les murs de cette salle.

2c. Les têtes d'illithid

Les têtes de douze flagelleurs mentaux tranchées sont accrochées sur les murs est et ouest de cette zone partiellement détruite. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie de nécromancie autour de chaque tête. Chacune d'elles est un objet Très Petit avec une CA de 5, 3 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Une tête est détruite si ses points de vie sont réduits à 0. Lorsque l'une d'elles est détruite, les têtes des autres flagelleurs mentaux qui n'ont pas été détruites poussent un cri télépathique. Chaque créature dans la salle subit 1d6 dégâts psychiques par tête qui hurle (12d6 au maximum).

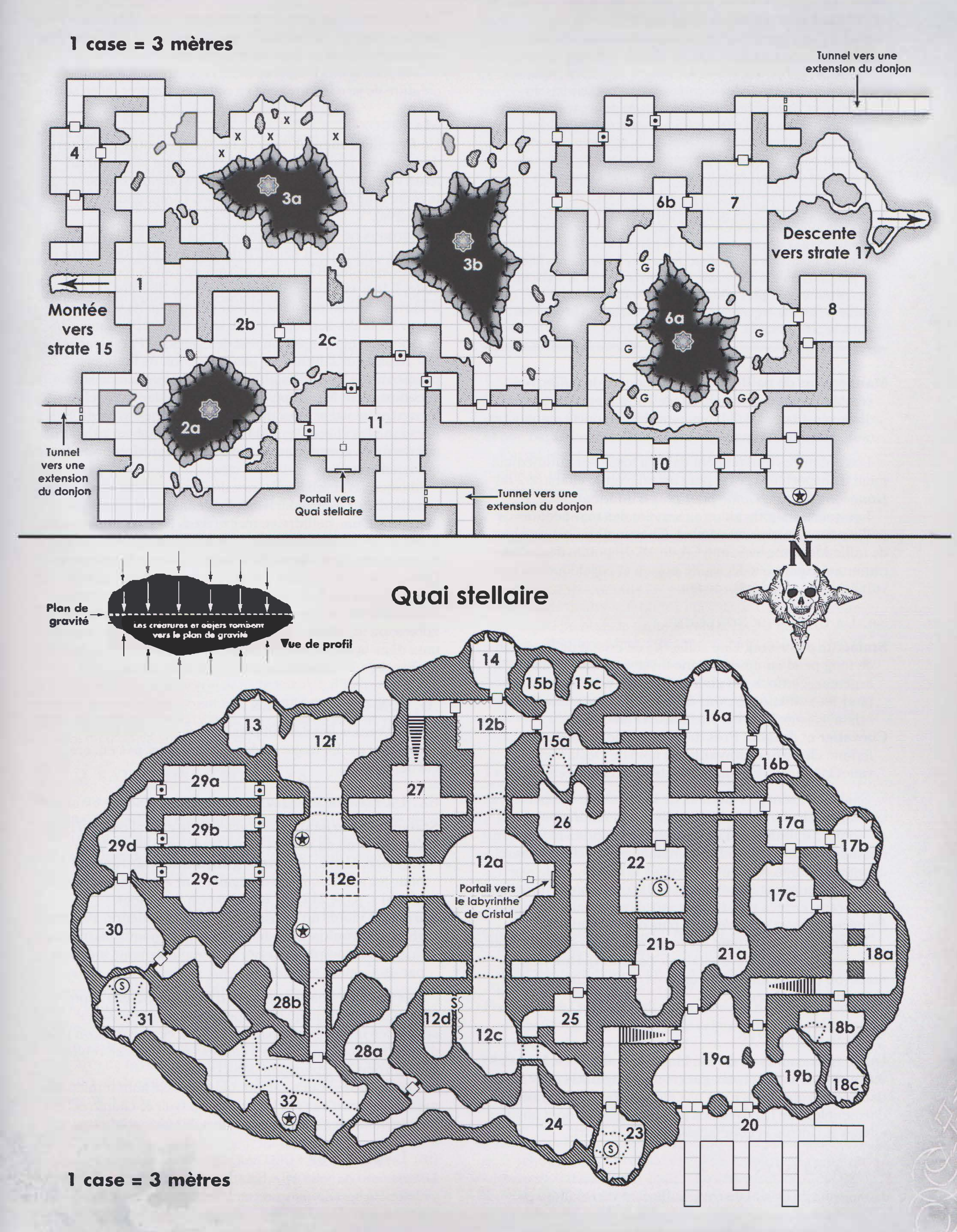
3. La caverne principale

Arbez et Surlock, deux jumeaux githyankis, sont enchâssés dans les stalactites de cristal de cette caverne.

3a. La garde d'Arbez

Les créatures dans la zone 3b viennent ici si elles entendent des bruits suspects dans cette partie de la caverne qui contient les éléments suivants :

Stalactite de cristal. Une stalactite de cristal de 3 mètres de long pend au-dessus d'une fosse envahie de brume argentée. Arbez, un **gish githyanki** (voir l'annexe A pour les statistiques ; voir également « Les stalactites de cristal », page 212) est enchâssé à l'intérieur.



Carte 16 : Le labyrinthe de Cristal

Les stalactites de cristal

Quatre gishs githyankis (voir l'annexe A) sont enchâssés dans des stalactites de cristal translucide dans les zones 2, 3 et 6. Ces githyankis, même enchâssés de la sorte, restent conscients de leur environnement mais n'ont pas besoin de respirer, de manger ou de boire. Ils ne peuvent être la cible d'attaques ou d'effets magiques tant que leur châsse de cristal n'est pas détruite. De plus, ils sont entravés et ne peuvent pas utiliser leur trait magie de guerre ou effectuer d'attaques avec leur épée longue. Ils peuvent lancer des sorts à travers le cristal comme s'il n'y en avait pas.

Chaque stalactite de cristal est un objet inanimé de Grande taille avec une CA de 15, 80 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Une stalactite dont les points de vie sont réduits à 0 se brise, ce qui libère le githyanki qu'elle contenait. Un githyanki dont la stalactite est détruite n'est plus entravé et tombe dans la fosse envahie de brume argentée située dessous, ce qui le ramène dans le plan astral.

Mannequins de paille. Cinq mannequins de paille, ressemblant vaguement à des flagelleurs mentaux, sont disposés au nord de la fosse sur des supports autonomes (aux endroits indiqués par un X sur la carte 16).

Les créatures qui tombent dans la fosse sont immédiatement transportées vers le plan astral (voir le chapitre 2 du *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations).

Les guerriers githyankis se servent des mannequins de paille pour s'exercer au combat. Chacun d'eux est un objet de taille Moyenne avec une CA de 10, 10 points de vie, une immunité contre les dégâts de poison et psychiques et une vulnérabilité aux dégâts de feu.

3b. La garde de Surlock

Stalactite de cristal. Une stalactite de cristal de 3 mètres de long pend au-dessus d'une fosse envahie de brume argentée. Surlock, un **gish githyanki** (voir l'annexe A pour les statistiques ; voir également « Les stalactites de cristal », page 212) est enchâssé à l'intérieur.

Chevalier et dragon. Près du bord est de la fosse, une femme **chevalier githyanki** du nom de Deslarr chevauche Ashranthax, un **jeune dragon rouge** femelle.

Si elles ne sont pas alertées de la présence des personnages, Deslarr et le dragon discutent en draconique du nombre d'illithids qu'ils doivent tuer pour se montrer dignes de recevoir les « livres magiques d'Al'chaia » en récompense. Elles combattent jusqu'à la mort.

Les créatures qui tombent dans la fosse sont immédiatement transportées vers le plan astral (voir le chapitre 2 du *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations).

Trésor. Deslarr détient un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214). Huit jaspes noirs (50 po chacun) et huit ambres (100 po chacun) sont sertis dans son harnois.

4. Le dortoir

Dix lits aux cadres de cristal blanc sont alignés le long des murs. À tout moment, dix **guerriers githyankis** se reposent dans cette zone. S'ils n'ont pas été alertés, les githyankis dorment lors de l'arrivée des personnages. Ils sont hostiles envers les intrus et combattent jusqu'à la mort.

5. La prison

Les portes de cristal de cette salle sont verrouillées par magie mais s'ouvrent automatiquement devant une créature en possession d'un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214). Il n'y a aucune serrure physique à crocheter, mais un sort de *déblocage* ou une magie similaire peut également ouvrir la porte.

Des protections magiques dans la pièce empêchent toute créature de se téléporter que ce soit pour y entrer ou en sortir.

Marquox

Un **flagelleur mental** du nom de Marquox utilise son sort de *lévitation* pour léviter au milieu de cette pièce par ailleurs vide. On l'a capturé alors qu'il explorait cette strate à la recherche de Tel'zact et Yeluit, ses compagnons (voir la zone 29c).

Marquox ne sait pas pourquoi les githyankis le gardent vivant ici, mais il est sûr qu'il ne survivra pas longtemps à leur captivité. Si les personnages ne l'attaquent pas de suite, il leur fait une proposition. S'ils le libèrent et l'aident à sauver ses compagnons, il leur promet qu'ils pourront traverser la dix-septième strate sans être importunés. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 16 sait que l'illithid n'a pas l'intention de tenir sa promesse. Si les zerths githzeraïs de la quinzième strate accompagnent le groupe, ils refusent d'aider le flagelleur mental et insistent pour que les personnages le tuent. Si les personnages choisissent Marquox plutôt que les githzeraïs, ces derniers abandonnent le groupe et se retirent vers la quinzième strate.

Marquox connaît l'existence de Quai stellaire mais n'a jamais visité l'astéroïde. Il sait également que le portail menant à Quai stellaire se trouve dans la zone 11 et qu'un sceptre de cristal noir est nécessaire pour l'activer. Si les personnages l'autorisent, Marquox les accompagne vers Quai stellaire et combat à leurs côtés jusqu'à ce qu'il retrouve les siens. À ce moment-là, les flagelleurs mentaux se retournent contre eux (si les personnages paraissent faibles) ou les attirent vers la colonie de flagelleurs mentaux dans la dix-septième strate, où Extremiton (le chef ulitharid de la colonie) décidere que faire d'eux.

6. La caverne est

Les githyankis ont démoli plusieurs murs pour créer cette caverne. La majorité des gravats n'ont pas encore été déblayés.

6a. La garde de Mirrk

Stalactite de cristal. Une stalactite de cristal de 3 mètres de long pend au-dessus d'une fosse envahie de brume argentée. Mirrk, une **gishe githyankie** (voir l'annexe A pour les statistiques ; voir également « Les stalactites de cristal », page 212) est enchâssée à l'intérieur.

Gardes. À moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs, six **guerriers githyankis** (trois femmes et trois hommes) montent la garde autour de la fosse, aux emplacements indiqués par un G sur la carte 16.

Les guerriers parlent en gith d'Al'chaia qu'ils n'apprécient pas et d'Urlon qu'ils respectent. Ils sont hostiles envers les intrus et combattent jusqu'à ce que trois ou plus d'entre eux tombent, auquel cas les survivants se replient vers la zone **7** ou plongent dans la fosse.

Les créatures qui tombent dans la fosse sont immédiatement transportées vers le plan astral (voir le chapitre 2 du *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations).

6b. La salle de scrutation

Le mur nord de cette salle bourdonne en émettant une lueur violette. Un sort de *détection de la magie* révèle que le mur diffuse une aura de magie de divination. Une créature qui passe une minute en touchant le mur peut lancer le sort de *scrutation*

sur l'ulitharid dans la dix-septième strate, avec le mur en guise de focaliseur. Un personnage qui examine le mur sait que c'est un focaliseur de scrutation et devine son fonctionnement, s'il réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 14.

7. La défense anti-illithids

Deux golems de cristal (voir « Les golems de cristal », page 210) gardent cette salle. Ils attaquent les créatures qui entrent dans cette zone sans être escortées par un githyanki, un golem de cristal ou un dragon rouge. Si un combat a lieu dans cette zone, les guerriers githyankis dans la zone 6a viennent voir ce qu'il se passe.

Cette salle bénéficie d'un enchantement permanent qui confère aux créatures à l'intérieur un avantage lors de leurs jets de sauvegarde contre l'état charmé et qui provoque l'échec automatique de l'incantation des sorts de *lévitation* et *détection des pensées*.

8. La chambrée des officiers

Quatre lits aux cadres de cristal blanc sont alignés le long des murs. Un **chevalier githyanki** du nom de Eshant et un **gish githyanki** (voir l'annexe A) du nom de Theru ont une discussion tendue au milieu de la pièce. Les personnages qui se rapprochent de cette zone sans alerter les githyankis entendent les deux se disputer en gith pour déterminer lequel est le plus digne de recevoir les « livres magiques d'Al'chaia » en récompense. La discussion est très tendue, mais pas au point de devenir violente. Si les personnages ne les interrompent pas, le gish finit par céder et se retire dans la zone 9 pour décolérer. Eshant et Theru attaquent les intrus à vue.

Le trésor

Eshant et Theru possèdent chacun un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214).

Six jaspes noirs (50 po chacun) et six spinelles rouges (100 po chacun) sont sertis dans le harnois d'Eshant. Eshant possède également une *potion de soins majeurs* dans une fiole de cristal accrochée à une chaîne de platine (25 po) qu'il porte autour du cou.

9. La salle des trophées

Ulitharid empaillé. Un ulitharid (voir l'annexe A) empaillé de 3 mètres de haut se trouve dans une alcôve de 4,50 mètres de haut le long du mur sud de la pièce.

Têtes d'illithid. Les têtes de quinze flagelleurs mentaux sont accrochées aux murs en guise de décoration.

10. Le laboratoire aux golems

Urlon. Urlon, un **gish githyanki** (voir l'annexe A), sculpte, avec des outils de maçon, la tête d'un golem de cristal à moitié achevé étendu sur une table de 3 mètres de long, 1,50 de large et 1,20 de haut, dans la partie ouest de la salle.

Golem. Un golem de cristal (voir « Les golems de cristal », page 210) monte la garde dans la moitié est de la salle, entouré de rayonnages garnis de livres, de composantes de sort, de fragments de cristal et de crânes de flagelleurs mentaux.

Le golem de cristal n'attaque que si Urlon le lui ordonne, ou si les personnages l'attaquent lui ou Urlon.

Urlon n'attaque les personnages que si ces derniers ne lui laissent pas le choix. Il estime qu'Al'chaia, sa supérieure, est un tyran incapable de commander et tente donc de manipuler les personnages pour qu'ils l'éliminent. Il agit de la sorte, même si des githzeraïs de la quinzième strate accompagnent les personnages ; au contraire de la plupart des githyankis, Urlon voit d'un bon œil les githzeraïs et ne les méprise pas d'emblée.

Si les personnages acceptent de l'écouter, Urlon leur dit en commun qu'Al'chaia possède deux ouvrages magiques, censés augmenter la force et l'intelligence, qu'elle garde dans un coffre, dans ses quartiers de la crèche K'liir. Si les personnages proposent de tuer Al'chaia, Urlon leur ouvre le portail dans la zone 11. Urlon n'accompagnera toutefois pas les personnages car cela mettrait certainement en péril sa capacité à prendre le commandement une fois Al'chaia morte. Peu lui importe si les personnages gardent ou non les livres magiques d'Al'chaia.

Pour gagner la confiance des personnages, Urlon répond aux questions qu'ils pourraient lui poser sur la situation actuelle du labyrinthe de Cristal et de l'astéroïde. Si les personnages l'attaquent, Urlon se replie vers Quai stellaire en empruntant le portail dans la zone 11, pendant que le golem de cristal couvre sa retraite.

Le trésor

Urlon possède un *sceptre de Quai stellaire* (voir « les sceptres de Quai stellaire », page 214), des outils de maçon et une baguette de cristal vert (son focaliseur arcanique).

Parmi les crânes, les composantes de sort et les fragments de cristal sans valeur dans les rayonnages, se trouvent plusieurs livres dignes d'intérêt :

- Un traité de philosophie planaire en six volumes, écrit en commun et intitulé *L'éventail des croyances multiverselles*, est calé entre deux serre-livres de cristal rouge sculpté en forme de dragon rouge (250 po la paire). Il décrit avec force détails les philosophies cosmiques conflictuelles de diverses factions planaires. Chaque volume vaut 250 po mais le traité complet vaut 2 500 po.
- Trois grimoires identiques que se partagent les gishs githyankis sont empilés l'un sur l'autre. Chaque grimoire contient les sorts qu'Urlon et ses confrères gishs préparent en temps normal (voir l'annexe A), plus *détection de la magie*, *fabrication*, *hâte*, *immobiliser un humanoïde* et *bouclier*.

11. Le portail de Quai stellaire

Les portes de cristal de cette salle sont verrouillées par magie mais s'ouvrent automatiquement devant une créature en possession d'un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214). Il n'y a aucune serrure physique à crocheter, mais un sort de *déblocage* ou une magie similaire peut également ouvrir la porte.

La salle contient les éléments suivants :

Golem. Un golem de cristal (voir « Les golems de cristal », page 210) se tient dans la section à l'extrême sud de la pièce. Il attaque toute créature non escortée par un githyanki ou un dragon rouge.

Portail vers Quai stellaire. Dans la partie ouest de la salle, une voûte de pierre, sertie de cristaux rouges et luisants, est sculptée dans le mur sud.

Piédestal. Un piédestal d'un mètre de haut en cristal rouge, avec un trou à son sommet, se trouve devant la voûte, à 3 mètres de distance.

La voûte et le piédestal forment ensemble un portail de téléportation. Le trou creusé au sommet du piédestal est large de 3 centimètres et profond de 15 centimètres. Quand un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214) est inséré dans le trou, le mur à l'intérieur de la voûte disparaît pendant une minute, remplacé par un passage ouvert qui permet de rejoindre la zone 12a. Ce

Les sceptres de Quai stellaire

Un *sceptre de Quai stellaire* est un bâtonnet de cristal noir de 30 centimètres de long, nécessaire pour ouvrir le portail magique dans la zone 11 et son portail jumelé dans la zone 12a. Un *sceptre de Quai stellaire* pèse un demi-kilo. Il émet une aura de magie d'invocation si on l'observe à l'aide d'un sort de *détection de la magie* et n'a aucune autre propriété magique.

portail magique reste ouvert tant que le sceptre est en place et se referme une minute après l'avoir retiré du piédestal. Lorsqu'il est ouvert, les créatures dans cette pièce peuvent clairement voir la zone 12a, et vice versa.

Le piédestal et la voûte sont complètement insensibles aux dégâts, et il est impossible de désincruster les cristaux rouges dans la voûte. La première fois qu'une créature tente de détacher un cristal de la voûte, une rune ancienne aléatoire apparaît au-dessus du piédestal, prend pour cible une créature au hasard située à 18 mètres ou moins d'elle, puis disparaît (voir « Les runes anciennes », page 12). Déterminez la rune en piochant au hasard une carte de runes anciennes (voir l'annexe B).

Quai stellaire

Toutes les descriptions de ce site font référence à la carte 16.

Creusé à l'origine par des dragons, l'astéroïde appelé Quai stellaire tourne en orbite autour de la planète Toril – avec plusieurs centaines d'autres astéroïdes qui forment une ceinture connue sous le nom de Larmes de Séluné. Au fil du temps, des illithids, des mages morts-vivants et des pirates de l'espace ont lutté pour s'emparer de Quai stellaire et ont étendu ses salles, mais l'astéroïde était inoccupé depuis longtemps quand les githyankis et leurs alliés dragons rouges l'ont investi. L'astéroïde possède les caractéristiques suivantes :

- Les restrictions sur la magie à Undermountain ne s'appliquent plus ici car Quai stellaire est à l'extérieur du donjon.
- Toutes les zones sont vivement éclairées par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales en pierre effritée.
- Sauf indication contraire, les tunnels ont des plafonds cintrés de 6 mètres de haut, et les salles des plafonds de 7,50 mètres. Les escaliers sont taillés à même la roche et font 3 mètres de haut et de long. Les murs et les plafonds sont grossièrement taillés dans la roche, et les sols sont lisses.
- L'astéroïde génère par magie de l'air respirable qui emplit l'intérieur de Quai stellaire et s'étend jusqu'à 36 mètres autour de l'astéroïde. On retrouve l'espace vide et dénué d'air au-delà de cette distance. Une créature peut survivre dans l'espace pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (1 round au minimum) avant de mourir.
- Sauf indication contraire, la température à l'intérieur de la bulle d'air s'élève à 21°C.
- Un plan de gravité invisible traverse l'astéroïde le long de son équateur, comme illustré par la vue de profil de l'astéroïde sur la carte 16. Les créatures et les objets à l'intérieur de la bulle d'air de l'astéroïde tombent vers ce plan de gravité et en direction du sol, comme à l'accoutumée.
- Les directions cardinales (nord, sud, est ou ouest) n'existent pas dans Quai stellaire ou dans l'espace, et les boussoles ne fonctionnent pas là-bas.

Les créatures peuvent se propulser à travers l'espace en utilisant la magie, avec un sort de *vol* par exemple, mais des ailes ou d'autres moyens de propulsion non magiques sont inefficaces dans le vide sans air.

12. Le domaine des dragons

Ashtyrranthor et ses six enfants se sont installés ici. La magie maintient la température à 50°C dans ces salles, ce qui est idéal pour le confort des dragons. Les personnages qui restent dans cette zone plus d'une heure souffrent des effets de la chaleur extrême (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

12a. Le portail-voûte

Plafond. Cette salle a un plafond en coupole de 9 mètres de haut.

Écailles. Le sol est jonché d'écailles de dragon rouge.

Portail vers le labyrinthe de Cristal. Une voûte de pierre sertie de cristaux rouges et luisants est sculptée dans le mur au fond d'une alcôve.

Piédestal. Un piédestal d'un mètre de haut en cristal rouge, avec un trou à son sommet, se trouve devant la voûte, à 3 mètres de distance.

L'insertion d'un *sceptre de Quai stellaire* (voir l'encadré « Les sceptres de Quai stellaire ») dans le trou du piédestal ouvre un passage à l'intérieur de la voûte qui permet de rejoindre la zone 11. Le piédestal et la voûte sont identiques, par ailleurs, à ceux de la zone 11.

Un personnage qui examine les écailles et réussit un test d'Intelligence (Nature) DD 15 se rend compte que les écailles proviennent de plusieurs créatures. La plupart appartenaient à un dragon rouge adulte, mais quelques-unes proviennent d'un ou plusieurs dragons de même type mais plus jeunes.

12b. La chapelle de Tiamat

Tapisseries. Deux jolies tapisseries sont suspendues aux murs.

Gravure. Une représentation stylisée de Tiamat, en forme de disque de 4,50 mètres de diamètre, dont chacune des cinq têtes de dragon chromatique souffle la matière qui lui est propre, est gravée dans le sol.

Une tapisserie représente Tiamat en train de combattre douze géants des tempêtes. L'autre montre Tiamat en train de combattre un vieil homme barbu en sang, vêtu d'une robe blanche de magicien, avec sept serins dorés qui tournent autour de sa tête. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 sait que le vieil homme est une représentation de Bahamut, le dieu des dragons du bien, sous forme humaine, dont les sept serins sont ses conseillers dragons d'or métamorphosés.

Trésor. Chaque tapisserie fait 6 mètres de côté, pèse 12,5 kilos et vaut 750 po.

12c. La fausse couveuse

Rideau de lave. Un rideau de lave de 9 mètres de large s'écoule le long d'un mur pour former une étendue de 30 centimètres de profondeur, de 9 mètres de long et de 3 mètres de large. Il y a une porte secrète derrière le rideau de lave qui permet d'accéder à la zone 12d. Les personnages ne peuvent pas ouvrir ou franchir la porte secrète sans toucher la lave.

Œufs. Six œufs de dragon aux mouchetures rouges sont déposés dans l'étendue de lave.

Le rideau de lave a été créé par magie mais n'est pas lui-même magique. Une créature qui pénètre dans la lave pour la première fois à son tour de jeu ou qui y commence son tour subit 55 (10d10) dégâts de feu.

Chaque œuf est creux et fait 1,20 mètre de haut pour 250 kilos. Un personnage qui inspecte minutieusement les œufs et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 12 réalise que ce sont des faux sculptés dans de la pierre puis polis.

12D. La couveuse du dragon

Étendue de lave. La totalité du sol est recouverte d'une couche de lave de 30 centimètres d'épaisseur. La lave a été créée par magie mais n'est pas elle-même magique. Une créature qui pénètre dans la lave pour la première fois à son tour de jeu ou qui y commence son tour subit 55 (10d10) dégâts de feu.

Œuf. Un œuf de dragon moucheté de rouge est posé dans la lave, près du mur incurvé de la salle.

L'œuf de dragon rouge fait 1,20 mètre de haut et pèse 125 kilos. Pour se développer de manière appropriée, il doit passer six mois supplémentaires dans un environnement extrêmement chaud. Un **dragonnet rouge** en émerge quand l'œuf éclot. Le dragonnet n'est loyal qu'envers lui-même. Si les personnages volent l'œuf, Ashtyrranthor et tous les autres dragons de sa portée les pourchasseront jusqu'à récupération de l'œuf.

12E. Le faux trésor

Des bruits importants dans cette zone alertent les occupants des zones 12f et 13, qui restent où ils sont mais ne peuvent plus être surpris par quoi que ce soit.

Illusion. Des tas de pièces, de bijoux et d'objets d'art occupent une zone de 6 mètres de large et 1,20 mètre de haut, indiquée sur la carte 16. Ce tas de trésors est une illusion que l'on peut dissiper (DD 16). Un sort de *détection de la magie* révèle sa nature illusoire. Le trésor n'a pas de substance. Ainsi, n'importe quelle interaction physique avec l'un de ses éléments révèle aussi sa nature d'illusion.

Écailles. Des écailles de dragon rouge jonchent le sol autour du tas de trésors.

Statues. Deux statues de 6 mètres de haut, recouvertes de feuilles d'or et représentant des dragons de type inconnu, sont posées contre un mur.

Les personnages qui examinent les écailles peuvent affirmer qu'elles proviennent d'un dragon rouge. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Nature) DD 15 se rend compte qu'elles proviennent de plusieurs créatures. La plupart appartenaient à un dragon rouge adulte, mais quelques-unes proviennent d'un ou plusieurs dragons de même type mais plus jeunes.

Les anciennes statues représentent les créateurs draconiques inconnus de cette salle. Elles sont insensibles aux dégâts et il est donc impossible de détacher les feuilles d'or qui les recouvrent.

12F. Le trésor des dragons

Les personnages entendent des accords joués sur un luth (voir la zone 13) lorsqu'ils se rapprochent de cette caverne grossièrement taillée qui contient les éléments suivants :

Trésor. Un énorme tas de pièces et de pierres précieuses remplit cette salle. Deux **jeunes dragons rouges** mâles appelés Blazutranc et Meteoranzym dorment, enfouis sous le trésor.

Tunnel. Un large tunnel jonché d'écailles de dragon rouge perce la paroi extérieure de l'astéroïde et forme une corniche offrant une vue sur la planète Toril.

Blazutranc et Meteoranzym dorment sous le trésor entassé. Les personnages qui approchent discrètement et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 14 remarquent les écailles rouges luisantes des dragons enfouis. Quand ils sont conscients de la présence d'intrus, les dragons combattent jusqu'à ce que l'un d'eux soit réduit à 60 points de vie, auquel cas les deux sortent de l'astéroïde pour rejoindre leur mère, Ashtyrranthor.

Trésor. Le trésor se compose de 249 280 pc, 121 472 pa, 11 302 pe, 6 025 po, 22 pp, deux ambres (100 po chacun), quatre branches de corail (250 po chacune), deux spinelles (100 po chacun), trois héliotropes (50 po chacun), cinq hématites (10 po chacune), le vieux portrait d'un mineur nain (25 po) et un masque d'ours en jade (250 po).

13. La chambre de Jerath

Les personnages dans la zone 12f qui entendent les accords de luth peuvent remonter le son jusqu'à cette salle qui contient les éléments suivants :

Jerath. Jerath, un **chevalier githyanki** aveugle et sans armure (CA 12), est assis sur une chaise et joue du luth. Son épée à deux mains est posée contre un mur à côté de lui.

Mobilier. Un lit au cadre de bois somptueux est posé contre la paroi, face à quatre meurtrières hautes de 60 centimètres et larges de 15 centimètres. On peut voir le vide étoilé de l'espace à travers les meurtrières.

Jerath a perdu la vue lors d'un combat contre l'ulitharid exposé dans la zone 9. Il a sauvé la vie d'Ashtyrranthor alors qu'elle était encore un dragonnet et cette dernière prend soin de lui depuis. Les personnages qui parlent le gith et réussissent un test de Charisme (Supercherie) DD 12 peuvent faire croire à Jerath qu'ils sont des githyankis. Jerath divulgue à un confrère githyanki les informations qu'il détient, notamment la configuration de Quai stellaire, la tristesse du jeune dragon Infernexus et la cruauté d'Al'chaia.

Si Jerath devine que les personnages ne sont pas des githyankis, il tente de les inciter à rester dans cette zone en engageant la conversation ou en chantant. Il sait qu'Ashtyrranthor jette un œil par les meurtrières toutes les 10 minutes pour vérifier qu'il va bien. Si elle voit ou renifle des intrus en présence de Jerath, elle s'engouffre dans la zone 12f pour arriver ici au plus vite et les abattre.

14. L'antre d'Infernexus

Le plus triste des rejetons d'Ashtyrranthor, un **jeune dragon rouge** mâle du nom d'Infernexus, a fait de cette salle son antre. Il dort en face de la porte, sous quatre meurtrières de 60 centimètres de haut et 15 de large qui donnent sur le vide étoilé de l'espace.

Le plus jeune de la portée d'Ashtyrranthor est très triste dans Quai stellaire. Il veut quitter l'astéroïde pour mener sa propre vie, mais sa mère insiste pour qu'il reste ici et aide les githyankis. Il passe donc le plus clair de son temps ici, à dormir ou à contempler l'espace d'un air maussade.

Si les personnages ne l'attaquent pas sur-le-champ, Infernexus leur fait une proposition. Il les aide à atteindre leurs objectifs dans l'astéroïde s'ils lui promettent de tuer sa mère et de l'aider à se trouver un antre à Undermountain en échange. Il est très difficile et ne considère aucun antre, autre que les cavernes Biscornues (strate 4), comme convenable. Si un accord est conclu, Infernexus devient le loyal compagnon des personnages pendant 1d10 jours. Mais il les trahit s'ils ne l'amènent pas dans les cavernes Biscornues entre temps.

Si les personnages agressent Infernexus ou refusent sa proposition, il combat jusqu'à ce qu'il tombe à 100 points de vie ou moins, auquel cas il appelle sa mère en hurlant, qui l'entend et arrive à la meurtrière 1d4+1 rounds plus tard.

15. Les élèves githyankis

Les enfants githyankis sont amenés dans la crèche pour grandir, s'entraîner et étudier dans ce réseau de cavernes.

15a. Les salles d'entraînement

Si les personnages font beaucoup de bruit ici, le **chevalier githyanki** dans la zone 15b vient voir ce qu'il se passe. Cette caverne contient les éléments suivants :

Mannequins de paille. Quatre mannequins de paille qui ressemblent à des flagelleurs mentaux sont posés au milieu de la caverne.

Mur d'escalade. Un grand mur d'escalade en acier noir est fixé sur une paroi.

Inscriptions. Des inscriptions en gith sont gravées sur les autres parois (elles racontent les crimes perpétrés par les githzeraïs et les flagelleurs mentaux contre les githyankis).

Les mannequins de paille sont utilisés pour s'entraîner au combat. Chacun d'eux est un objet de taille Moyenne avec une CA de 10, 10 points de vie, une immunité contre les dégâts de poison et psychiques et une vulnérabilité aux dégâts de feu.

15b. La chambre du professeur

Un **chevalier githyanki** du nom de Kaaltav occupe cette zone. S'il n'a pas été déjà alerté, le chevalier dort dans un lit à baldaquin et se réveille en cas de bruit fort. S'il est alerté, il se rend dans la zone 15a pour empêcher les intrus d'agresser les enfants dans la zone 15c.

Trésor. Six zircons (50 po chacun) et six grenats violets (100 po chacun) sont sertis dans le harnois de Kaaltav.

15c. La chambre des githyankis

Vingt enfants githyankis (non combattants) dorment ici dans de petits lits au cadre de pierre. Le moindre mouvement dans cette salle réveille 1d6 d'entre eux qui voient les personnages et donnent l'alerte en criant. Le chevalier githyanki dans la zone 15b arrive en 1 round pendant que les autres jeunes se réveillent. Pendant que le chevalier combat les personnages, les jeunes githyankis traversent la crèche en courant pour alerter tout le monde.

16. La nurserie

Les bébés githyankis sont confiés à la crèche peu après leur naissance et élevés dans la nurserie jusqu'à ce qu'ils aient atteint l'âge suffisant pour commencer leur formation.

16a. Le dortoir

Enfants. Quarante bébés githyankis (non combattants) dorment dans des berceaux de cristal disposés en cinq rangées de huit.

Meurtrières. Quatre meurtrières de 60 centimètres de long et 15 de large donnent sur le vide étoilé de l'espace.

Une créature qui traverse cette salle doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 pour ne pas réveiller les bébés assoupis. En cas d'échec, ou si un bruit important est produit dans cette zone, les bébés githyankis se réveillent et commencent à pleurer. Les deux chevaliers githyankis dans la zone 16b viennent rapidement ici pour voir ce qu'il se passe.

Ashtyrranthor jette un œil par les meurtrières toutes les 10 minutes pour surveiller la zone. Si elle voit des intrus ici mais que les bébés githyankis semblent saufs, elle se retient d'attaquer de peur de les blesser. Dès que les intrus se déplacent dans une autre zone de Quai stellaire, le dragon utilise sa magie ou sa vitesse de fouissement pour entrer dans l'astéroïde et les attaquer.

16b. Les gardiens de la nurserie

Deux **chevaliers githyankis**, un homme du nom d'Ir'rigo et une femme du nom de Kritinaya, dorment dans des lits de bois contre les murs. Les bruits forts réveillent ces chevaliers qui combattent les intrus jusqu'à la mort.

Trésor. Six jaspes noirs (50 po chacun) et six spinelles rouges (100 po chacun) sont sertis dans le harnois d'Ir'rigo. Huit lapis lazuli (50 po chacun) et deux spinelles bleus (500 po chacun) sont sertis dans le harnois de Kritinaya.

17. Les mages de guerre

Les gishs vivent et s'entraînent dans ce secteur de la crèche K'liir.

17a. La salle d'étude des gishs

Mobilier. Six chaises rembourrées forment un cercle autour d'un brasero aux flammes violettes posé au milieu de la salle.

Gishe. Une **gishe githyankie** (voir l'annexe A) du nom de Vheza est assise sur une chaise et en train de lire.

Si elle voit des intrus, elle fuit vers la zone 17b avec son livre et se défend là-bas.

Trésor. Le livre que lit Vheza est écrit en gish. Il s'intitule *L'Ascension de Vlaakith* et raconte la prise de pouvoir de la reine-liche Vlaakith à la tête de la société githyankie, en soutenant que son règne absolu aurait été impossible sans sa maîtrise de la magie profane. Le livre discute également de l'importance de la magie que les githyankis doivent maîtriser pour défaire leurs ennemis et conquérir le multivers. Cet ouvrage vaut 50 po.

17b. La chambrée des gishs

Lits. Six lits au cadre de métal blanc sont disposés en ligne au milieu de cette salle aux parois grossièrement taillées.

Gishes. Deux **gishes githyankies** (voir l'annexe A) nommées Evir et Hraznin sont assises sur le bord de leur lit et discutent de subtilités en matière de magie. Chaque gishe possède un orbe de cristal en guise de focaliseur arcanique et combat jusqu'à la mort.

Meurtrières. Quatre meurtrières de 60 centimètres de long et 15 de large offrent une vue sur les étoiles, la planète Toril et un occasionnel et spectaculaire lever de soleil.

17c. La salle d'entraînement magique

Les restes calcinés de mannequins de paille ressemblant à des illithids sont disséminés un peu partout dans cette salle octogonale aux parois grossièrement taillées. Les murs, le sol et le plafond sont recouverts de traces de brûlures dues à l'entraînement magique.

18. La bibliothèque

Les githyankis possèdent une modeste collection de cartes et de livres dans cette bibliothèque aux étagères sculptées dans les parois de roche de l'astéroïde. Ces étagères s'étendent du sol au plafond haut de 4,50 mètres dans chacune des salles. La plupart des githyankis utilisent une *main du mage* pour atteindre les étagères les plus hautes, mais un personnage peut escalader un rayonnage en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 12.

18a. Les collections de livres

Les parois de cette caverne et les deux colonnes qui soutiennent le plafond sont tapissées de livres alignés sur les étagères. Tous les volumes sont écrits en gith et concernent l'histoire des batailles que livrent les githyankis contre les illithids et les githzeraïs (voir la section intitulée « Gith » du *Monster Manual*).

18b. La salle des cartes

Sur les étagères le long des parois de cette caverne sont entassés des tubes en os et en cuir contenant des cartes de sites planaires et de petits donjons sans nom. Un personnage qui examine les cartes pendant une heure et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 découvre une carte de Quai stellaire récemment mise à jour, sans indication sur la nature des salles.

18c. La salle de lecture

Dans cette salle aux murs grossièrement taillés, deux chaises rembourrées sont posées en face de meurtrières de 60 centimètres de long et 15 de large donnant sur le vide de l'espace.

19. L'entrepôt

De la nourriture, de l'eau et d'autres provisions sont stockées ici pour les habitants de la crèche.

19a. Le quai de chargement

Guerriers. Quatre **guerriers githyankis** trient des caisses et mettent de côté la nourriture destinée à la cuisine. Ils attaquent en cas de menace ou d'activité suspecte. Si deux d'entre eux meurent, les survivants se replient vers la zone 21.

Récipients. Quarante caisses remplies de nourriture non périssable et quarante tonneaux d'eau douce sont empilés un peu partout dans la salle.

Madriers. Deux épais madriers de bois sont posés contre le mur entre les deux portes à double battant.

Les caisses de nourriture mesurent chacune 60 centimètres de côté pour un poids de 25 kilos. Les tonneaux d'eau font chacun 1,20 mètre de haut pour un poids de 250 kilos. Par une action, une créature peut effectuer un test de Force DD 22 pour renverser une pile de caisses ou de tonneaux. Un test réussi déclenche un effet domino et l'effondrement de toutes les piles. Chaque créature sur le sol de la salle quand les piles s'effondrent doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 11 (2d10) dégâts contondants et se retrouver à terre.

On peut utiliser les madriers pour barrer les portes à double battant de l'intérieur ; une mesure défensive si des créatures venues de l'espace prenaient l'astéroïde d'assaut. Chaque madrier fait 2,40 mètres de long pour 125 kilos. Une fois une porte à double battant bloquée de la sorte, seuls un engin de siège ou une créature avec le trait monstre assiégeur peut l'ouvrir de force.

19b. La chambre froide

Une partie de cette salle s'étend sous la zone 18b, comme indiqué sur la carte. Un sceau magique maintient la température à -12°C dans cette zone. Les personnages qui restent dans cette zone plus d'une heure souffrent des effets du froid extrême (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

Les githyankis ont stockés douze caisses ici, en deux rangées de six. Elles contiennent de la viande et des produits frais. Les caisses mesurent chacune 60 centimètres de côté pour un poids de 25 kilos.

La nourriture provient de mondes distants. Elle est donc inconnue pour la plupart des peuples de Toril. Des étiquettes écrites en gith révèlent le contenu de certaines caisses, tel que des tiges de vignes infinies, des radis de la mort H'cathan, des langues d'aartuk, des jarrets de hamster de l'espace géant, de la viande de mortiss séchée, des liches brouilleuses marinées et des steaks de poisson-globe.

20. Le quai

Ce quai de pierre a été taillé à l'extérieur de l'astéroïde. Malgré son extrême ancienneté, il est toujours stable et solide. Étant donné que le quai est bâti au même niveau que le plan de gravité de l'astéroïde, les créatures restent debout, qu'elles soient dessus ou dessous. Se tenir debout sur le quai ou en dessous peut être une expérience déroutante, avec la grande planète Toril qui se profile sous l'astéroïde.

L'air autour du quai est le même que celui à l'intérieur de l'astéroïde, et la température s'élève ici à 21°C. Les choses sont différentes quand on sort de la bulle d'air de l'astéroïde, là où s'étend le vide inhospitalier de l'espace.

Ashtyrranthor attaque !

Le **dragon rouge adulte** Ashtyrranthor patrouille à l'extérieur de l'astéroïde, sans sortir de la bulle d'air. Si les personnages restent sur le quai pendant plus de 10 minutes ou font beaucoup de bruit dans cette zone, Ashtyrranthor les remarque et fonce sur eux pour les tuer.

Les arrivées de vaisseaux

Des vaisseaux spatiaux s'amarrent ici pour livrer le ravitaillement nécessaire aux occupants de Quai stellaire. Aucun vaisseau n'est à quai lorsque les personnages sont dans l'astéroïde.

Si vous souhaitez véritablement diversifier les aventures des personnages, un vaisseau astral githyanki ou un navire spelljammer pourrait arriver pendant que les personnages explorent Quai stellaire. C'est vous qui décidez de la destination suivante d'un tel vaisseau.

21. Les quartiers des guerriers

Les guerriers githyankis vivent et s'entraînent dans cette zone.

21a. Le poste de garde

Un **chevalier githyanki** du nom de Raajna, et sa monture, un **jeune dragon rouge** femelle appelé Smoakcant, montent la garde ici. Ils maintiennent la discipline dans les rangs des guerriers et protègent la nurserie (zone 16). S'ils ne sont pas alertés de l'approche des personnages, les deux discutent en draconique de la méthode la plus efficace pour torturer les nouveaux prisonniers flagelleurs mentaux. Le githyanki et le dragon combattent les intrus jusqu'à la mort.

Trésor. Six spinelles rouges (100 po chacun) et deux péridots (500 po chacun) sont sertis dans le harnois de Raajna.

21b. Le dortoir des guerriers

Une partie du dortoir s'étend sous la zone 22, comme indiqué sur la carte 16. Cette salle aux parois grossièrement taillées contient les éléments suivants :

Guerriers. Dix **guerriers githyankis** (cinq femmes et cinq hommes) résident ici. S'ils n'ont pas été alertés, la moitié d'entre eux dorment quand arrivent les personnages. Les autres jouent aux échecs draconiques et discutent dans leur langue maternelle.

Mobilier. Quinze lits de camp en bois sont disposés en trois rangées de cinq dans la partie la plus étroite de la pièce. Six tables rondes, chacune entourée de cinq chaises, sont posées dans la partie la plus large.

Trappe secrète. Une trappe secrète dans le plafond haut de 9 mètres permet d'accéder à la zone 22. C'est un bloc de pierre de 1 mètre de côté que l'on peut soulever en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13.

Les githyankis combattent les intrus jusqu'à ce que six au moins d'entre eux tombent, auquel cas les survivants se replient vers la zone 27. Le chevalier githyanki et le dragon rouge dans la zone 21a arrivent si un combat ou d'autres problèmes surviennent ici.

Trésor. Il y a cinq jeux d'échecs draconiques ici. Chaque jeu se compose de pièces en cristal translucide et vaut 250 po.

22. La chambre d'Al'chaia

Al'chaia commande les forces githyankies dans le labyrinthe de Cristal et la crèche K'liir. Cette salle est sa chambre. Voici le contenu de cette pièce :

Al'chaia. Al'chaia est un **chevalier githyanki** avec 140 points de vie. Elle se tient devant une table ronde de 1,50 mètre de diamètre au milieu de la pièce et lit attentivement des rapports écrits en gith qui rendent compte des récentes escarmouches avec les flagelleurs mentaux de la dix-septième strate.

Dragon. Zolcharrx, un **jeune dragon rouge** femelle, est lovée dans un coin de la chambre et observe Al'chaia d'un air las.

Mobilier. Un très grand lit à baldaquin finement sculpté est posé contre un mur. À ses pieds se trouve un petit coffre de métal noir étincelant (voir « Trésor », plus loin). Les têtes de treize flagelleurs mentaux empaillées sont fixées sur les autres murs.

Trappe secrète. Une trappe secrète dans le sol sous la table s'ouvre dans le plafond de la zone 21b. C'est un bloc de pierre de 1 mètre de côté que l'on peut soulever en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13.

Les personnages peuvent éviter un combat ici s'ils préviennent rapidement Al'chaia, en draconique ou en gith, qu'Urlon (voir la zone 10) veut sa mort. Al'chaia les remercie de l'avoir prévenue. Elle promet ensuite aux personnages qu'ils pourront retourner dans le labyrinthe de Cristal et le traverser sans être importunés s'ils quittent la crèche K'liir dès qu'ils auront accompli « une petite mission » pour elle.

Si les personnages rechignent à accepter sa proposition, Al'chaia leur propose un *manuel d'exercices physiques* ou un *traité de perspicacité* s'ils parviennent à soutirer davantage d'informations à Ezria, son prisonnier githzeraï. Elle veut surtout savoir pour quelles raisons il se trouve à Undermountain et combien de githzeraïs l'accompagnent. La réussite d'un test de Sagesse (Perspicacité) DD 19 permet de deviner qu'Al'chaia n'a pas l'intention de respecter les termes de son offre.

Si les personnages acceptent d'interroger Ezria, Al'chaia et Zolcharrx les escortent jusqu'à la prison (zone 29b) pour rencontrer le captif. Si les personnages obtiennent les informations que souhaite Al'chaia, elle et Zolcharrx les escortent depuis la prison vers la zone 20, où les livres, mentelle, sont censés se trouver. Elle crie ensuite pour alerter Ashtyrranthor avant de passer à l'attaque avec Zolcharrx. Ashtyrranthor rejoint le combat au bout de 1d4+1 rounds.

Al'chaia prend la fuite dès qu'il lui reste moins de 90 points de vie. Zolcharrx, toujours fidèle, combat jusqu'à la mort pour couvrir la fuite d'Al'chaia.

Les personnages qui comprennent le gith peuvent traduire les rapports de bataille que détient Al'chaia s'ils réussissent un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. La traduction de ces rapports permet de connaître le nombre de githyankis actuellement postés dans la dix-septième strate d'Undermountain, ainsi que les noms des chefs githyankis dans cette strate.

Le trésor

Huit jaspes noirs (50 po chacun), huit tourmalines rouges (100 po chacune) et quatre topazes (500 po chacune) sont sertis dans le harnois d'Al'chaia.

Le coffre est verrouillé. Al'chaia cache la clef du coffre dans la gueule en forme de sphincter de la tête de flagelleur mental empaillée la plus proche du coffre. Un test de Dextérité DD 25 réussi avec des outils de voleur permet de crocheter la serrure. La réussite d'un test de Force (Athéltisme) DD 30 permet d'ouvrir le coffre de force. Le sort *déblocage* ou une magie similaire fonctionnent aussi. Le coffre est un objet de Petite taille avec une CA de 19, 22 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Il contient 900 po, un *manuel d'exercices physiques*, un *traité de perspicacité* et un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214).

23. La salle d'observation

Quatre meurtrières de 60 centimètres de long et 15 de large, donnant sur l'espace piqueté d'étoiles, percent les parois de cette salle inoccupée. Les githyankis observent d'ici l'arrivée des vaisseaux.

Une trappe secrète dans le sol s'ouvre dans le plafond de la zone 24. Le plafond dans cette zone se situe à une hauteur de 9 mètres. La trappe est un bloc de pierre de 1 mètre de côté que l'on peut soulever avec une valeur de Force unique ou combinée de 15 ou plus.

24. La chambrée des chevaliers

Une partie de cette zone s'étend sous la zone 23, comme indiqué sur la carte 16. Voici le contenu de cette pièce :

Chevaliers. Deux **chevaliers githyankis** du nom de Kr'rison et Vlaadric se disputent si violemment qu'ils sont sur le point de se battre.

Lits. Quatre lits au cadre de pierre sont alignés contre le mur sud.

Trappe secrète. Une trappe secrète dans le plafond haut de 9 mètres permet d'accéder à la zone 23. C'est un bloc de pierre de 1 mètre de côté que l'on peut soulever en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13.

Les personnages qui se rapprochent de cette zone sans alerter les githyankis les entendent se disputer en gith pour déterminer qui des deux mérite les « livres magiques d'Al'chaia ». S'ils sont attaqués, Kr'rison et Vlaadric combattent ensemble jusqu'à ce que l'un ou l'autre tombe, auquel cas le survivant se replie vers la zone 27.

Le trésor

Six cornalines rouge foncé (50 po chacune) et quatre ambres (100 po chacun) sont sertis dans le harnois de Kr'rison. Huit calcédoines (50 po chacune) et deux aigues-marines (500 po chacune) sont serties dans celui de Vlaadric.

25. Le mémorial

Les noms des githyankis morts en pourchassant des illithids sur Toril sont gravés en lignes nettes sur les parois de cette salle. On voit surtout, sur le mur le plus long, la gravure en relief d'un soldat githyanki qui combat trois flagelleurs mentaux.

26. La cuisine

Les personnages entendent de nombreux cliquetis en approchant de cette cuisine qui s'étend sous la zone 15a (comme indiqué sur la carte 16). Voici ce qui se trouve dans cette zone :

Cuisiniers. Quatre **guerriers githyankis (deux** femmes et deux hommes) préparent un grand repas, en faisant des allers et venues entre deux cuisinières en fer aux feux vifs et une table de 3 mètres de long recouverte de casseroles, de bols et autres ustensiles de cuisine.

Étagères. Des étagères taillées dans les murs contiennent des pots pleins d'épices et divers autres ingrédients pour la cuisine.

Les guerriers attaquent les intrus à vue. Des renforts de la zone 27 arrivent ici en cas de combat.

Les cuisinières sont brûlantes. Une créature qui touche une cuisinière pour la première fois lors d'un tour subit 3 (1d6) dégâts de feu.

27. Le réfectoire

Mobilier. Six tables de 3 mètres de long, chacune entourée de huit chaises, sont disposées en rangées nettes.

Gihtyankis. À moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs, cinq **guerriers githyankis** (trois femmes et deux hommes) et un **gish githyanki** (voir l'annexe A) mangent à la même table, en parlant à voix basse sur un ton colérique.

Si les personnages se rapprochent de cette zone sans alerter ses occupants, ils entendent les githyankis se plaindre en gith de la cruauté d'Al'chaia. Les githyankis attaquent ensemble en réponse à une menace, jusqu'à ce que quatre d'entre eux au moins tombent, auquel cas les survivants fuient vers la zone 30 sans passer par la zone 29.

28. L'armurerie

Les githyankis réparent et stockent armes et armures ici.

28a. Le dépôt d'armures

Dix harnois et trente armures de demi plate sont posés sur des supports de bois disséminés dans la pièce. Les armures sont forgées dans le style baroque qu'apprécient les githyankis et il y a des cavités prévues sur les harnois pour les sertir de pierres précieuses (aucune des armures exposées ici n'est toutefois sertie de la sorte).

28b. La forge et le dépôt d'armes

Gihtyankie. Une **guerrière githyankie** du nom de Salarrl est occupée à réparer une armure sur la forge. Une solide table de bois et une enclume de fer se trouvent non loin.

Armes. Trente épées à deux mains sont rangées dans des râteliers d'armes fixés aux murs.

Salarrl est absorbée par son travail. Un personnage qui réussit un test de Dextérité (Discrétion) DD 12 peut passer derrière elle sans se faire repérer. Elle se replie vers la zone 30 dès qu'elle détecte des intrus.

29. La prison

Les ennemis des githyankis sont jetés dans cette prison qui se compose de trois grandes cellules (zones 29a, 29b et 29c) et d'un poste de garde (zone 29d). Chaque cellule est sous l'effet d'un champ antimagie permanent et distinct.

Les portes des cellules, qui se situent à l'extérieur des champs antimagie, sont verrouillées par magie. Une créature en possession d'un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214) peut ouvrir les portes de cellule qui ne sont fermées par aucune serrure physique. On peut également les ouvrir avec un sort de *déblocage*, ou une magie similaire, lancé à l'extérieur des cellules.

Les gardes dans la zone 29d sont prévenus lorsqu'une des portes de cellule est ouverte et arrivent sur place pour voir ce qu'il se passe.

29a. La cellule vide

Les murs de cette cellule sont recouverts de graffitis grossièrement dessinés remontant à une époque antérieure à l'occupation de Quai stellaire par les githyankis.

29b. La cellule d'Ezria

Ezria, un **zerth githzeraï** à qui il ne reste que 21 points de vie, est détenu ici. Il a perdu l'usage de son œil gauche il y a plusieurs années lors d'une bagarre avec un slaad bleu. Un cache-œil recouvre la blessure mais peine à dissimuler la vilaine cicatrice en travers de son visage. Il doit ses récentes contusions à ses geôliers githyankis.

Normalement, Ezria est calme et serein. Cela peut changer si un ou plusieurs flagelleurs mentaux accompagnent les personnages, auquel cas son calme disparaît et il tente de tuer les illithids à mains nues. Il ne fait pas confiance à quelqu'un susceptible de s'allier à de telles créatures.

Ezria a été pris en train d'espionner les githyankis dans le labyrinthe de Cristal. Ils l'ont torturé pour lui soutirer des informations, dans l'espoir qu'il dévoile combien il y a de githzeraïs dans les environs. Ezria fait preuve d'une détermination presque inflexible et n'a répondu à aucune des questions que les githyankis lui ont posées. Il n'est pas non plus prêt à partager cette information avec les personnages, du moins pas tant qu'ils n'auront pas gagné sa confiance en le ramenant sain et sauf auprès de ses amis dans la quinzième strate.

Si les personnages affirment être des ennemis des flagelleurs mentaux, il leur dit que ces créatures ont formé une colonie dans l'Abîme (strate 17) et que les githyankis mènent une guerre contre eux. Il accompagnera volontiers les personnages s'ils ont l'intention d'éliminer la colonie d'illithids (en tant que membre du groupe, il a alors droit à une part complète des PX gagnés en éliminant des monstres). À tout le moins, si les personnages aident Ezria à s'évader, ce dernier leur demande s'il peut les accompagner jusqu'à leur retour dans le labyrinthe de Cristal. Il s'en va ensuite pour rejoindre ses amis dans la quinzième strate.

29c. Les prisonniers illithids

Tel'zact et Yeluit, deux **flagelleurs mentaux** provenant de l'Abîme (strate 17) sont maintenus en captivité ici. Al'chaia les garde en vie jusqu'à ce que ses meilleurs chevaliers les abattent lors d'une démonstration martiale devant les jeunes guerriers en formation.

Si les personnages tentent de coopérer avec Tel'zact et Yeluit, ceux-ci leur font une proposition. Au moyen de leurs sorts de *détection des pensées*, les illithids ont découvert qu'Al'chaia conserve un *manuel d'exercices physiques* et un *traité de perspicacité* dans sa chambre. Si les personnages aident les flagelleurs mentaux à s'évader, les illithids les aident en retour à chercher la chambre d'Al'chaia (zone 22) et à récupérer les livres. Une fois libérés, ils profitent de la moindre occasion de se retourner contre les personnages pour en tirer un gain personnel.

29d. La salle de garde

Gishes. Deux **gishes githyankies** (voir l'annexe A), du nom d'Aruut et Yangol, se trouvent au milieu de cette pièce dénuée de mobilier et discutent à voix basse en surveillant les portes des cellules.

Cristaux verts. Un cristal vert luisant est encastré au-dessus de chaque porte de cellule.

Les personnages qui se rapprochent des githyankis sans les alerter entendent leur conversation (en gith) à propos des prisonniers flagelleurs mentaux dans la zone 29c.

Aruut et Yangol attendent avec impatience l'exécution des prisonniers. Si un combat éclate ici, les githyankis de la zone 30 viennent voir ce qu'il se passe.

Une *détection de la magie* révèle une aura de magie de divination autour de chaque cristal vert. Chaque fois qu'une porte est ouverte, le cristal au-dessus de l'embrasure de la cellule correspondante s'éteint jusqu'à ce que la porte soit refermée. Cet effet s'applique quand l'une ou l'autre des deux portes d'une cellule est ouverte. Quand Aruut et Yangol voient un cristal s'éteindre, elles se rendent dans la cellule pour s'assurer que tout va bien.

Trésor. Chaque gishe githyankie détient un *sceptre de Quai stellaire* (voir « Les sceptres de Quai stellaire », page 214).

30. La salle d'entraînement des guerriers

Une partie de cette salle s'étend sous la zone 31, comme indiqué sur la carte 16. Les personnages qui écoutent à l'une des portes de cette salle avant d'entrer entendent une femme hurler des ordres en gith et le fracas de guerriers en train de s'entraîner. La salle contient les éléments suivants :

Gihtyankis. Un **chevalier githyanki** (une femme) du nom de Saziq supervise les exercices de combat armé de six **guerriers githyankis** (trois femmes et trois hommes).

Matériel d'entraînement. Trente mannequins de paille ressemblant à des illithids sont disséminés dans toute la caverne. Des râteliers garnis de cordes et de poids sont alignés le long des murs.

Trappe secrète. Une trappe secrète dans le plafond haut de 9 mètres permet d'accéder à la zone 31. C'est un bloc de pierre de 1 mètre de côté que l'on peut soulever en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13.

Si un combat a lieu dans cette zone, les gishes githyankies dans la zone 29d viennent voir ce qu'il se passe. Les githyankis attaquent toutes les créatures qu'ils perçoivent comme des intrus et combattent jusqu'à ce que cinq d'entre eux tombent, auquel cas les survivants se replient vers la zone 21b.

Les mannequins de paille sont utilisés pour s'entraîner au combat. Chacun d'eux est un objet de taille Moyenne avec une CA de 10, 10 points de vie, une immunité contre les dégâts de poison et psychiques et une vulnérabilité aux dégâts de feu.

Le trésor

Six cornalines rouge foncé (50 po chacune) et quatre spinelles vert foncé (100 po chacun) sont sertis dans le harnois de Saziq. Elle porte également un casque à plumet serti de huit citrines (50 po chacune).

31. La salle d'observation

Cette pièce inoccupée est dénuée de meubles. Quatre meurtrières de 60 centimètres de long et 15 de large donnent sur le vide étoilé de l'espace.

Une trappe secrète dans le sol s'ouvre dans le plafond de la zone 30. C'est un bloc de pierre de 1 mètre de côté que l'on peut soulever en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13.

32. La salle des promotions

Les githyankis promus au rang de guerrier en pourchassant et en tuant leur premier flagelleur mental sont félicités ici. Cette caverne est également utilisée par les githyankis pour leurs démonstrations d'aptitudes martiales, lors desquelles des chevaliers githyankis, acclamés par les jeunes guerriers, exécutent des prisonniers.

Cette caverne contient les éléments suivants :

Œil scrutateur. Quand les personnages entrent dans cette zone pour la première fois, ils voient l'un des yeux scrutateurs d'Halaster en lévitation au milieu de la caverne (voir « L'antre d'Halaster », page 311). Il scrute les personnages pendant une minute ou deux avant de disparaître.

Sang. Le sol est maculé de grandes traces de sang séché.

Autel. Un autel de pierre de 2,40 mètres de haut, gravé de runes, se trouve dans une alcôve. Une statue grandeur nature, représentant un guerrier githyanki qui tue un flagelleur mental avec une dague, est posée dessus.

Les gravures sur l'autel, écrites en gith, racontent comment les githyankis se sont libérés du joug de leurs maîtres illithids, ont anéanti les empires des flagelleurs mentaux dans tout le multivers et ont fondé leur propre royaume dans le plan astral, sous le règne de Vlaakith la Reine-liche. L'histoire ne mentionne pas, à dessein, les githzeraïs, ce qui n'est pas le cas de Gith, la championne githyankie, qui a libéré son peuple et dont les sacrifices ont assuré l'avenir des siens. La statue sur l'autel représente Gith en train de tuer un oppresseur illithid pour gagner sa liberté.

Les conséquences

Si le groupe défait Al'chaia et laisse Urlon prendre sa place, la situation dans le labyrinthe de Cristal et dans Quai stellaire reste globalement la même à court terme. Craignant que sa trahison envers Al'chaia ne soit révélée, Urlon ordonne à ses guerriers de tuer les personnages s'ils les rencontrent à nouveau.

Si les personnages éliminent les githyankis et les dragons rouges, les flagelleurs mentaux de la dix-septième strate s'emparent rapidement du labyrinthe de Cristal. S'ils acquièrent un *sceptre de Quai stellaire*, les illithids envahissent également l'astéroïde dans l'espoir de réquisitionner le prochain vaisseau astral ou navire spelljammer qui arrive à Quai stellaire pour partir à la conquête de nouveaux mondes.

Les personnages peuvent faire de Quai stellaire leur base une fois la menace des githyankis, des dragons et des flagelleurs mentaux éliminée. L'astéroïde est un endroit calme la majeure partie du temps, loin des dangers et des manœuvres politiques de Toril. Le calme est rompu chaque mois environ, quand arrive un navire spelljammer chargé de provisions provenant de mondes distants. Un tel vaisseau peut être piloté par un équipage de githyankis, de gnomes ou par des membres d'une autre race sachant voyager dans l'espace.

Une fois par an environ, un vaisseau astral et son équipage githyanki amènent leurs jeunes à la crèche. Un vaisseau astral githyanki ne traverse pas physiquement l'espace mais transite par le plan astral, en apparaissant de nulle part près du quai de l'astéroïde pour effectuer sa livraison, puis en disparaissant comme il est apparu lorsqu'il repart dans le vide argenté. Si les githyankis découvrent que la crèche K'liir n'est plus, ils se replient dans le plan astral et reviennent peu de temps après avec un nombre écrasant de soldats pour reconquérir l'astéroïde.

Halaster se soucie plus du labyrinthe de Cristal que de Quai stellaire. Soudainement mécontent des « rénovations » effectuées par les githyankis, le Mage dément pourrait vouloir raffermir son contrôle sur le labyrinthe et le reconfigurer à sa convenance.

Strate 17 : L'Abîme



'Abîme est conçu pour quatre personnages de niveau 14 et ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 15. Avant d'utiliser cette strate, vous devriez relire les sections « Gith » et « Flagelleur mental » du *Monster Manual*, ainsi que la section « Ulitharid » dans l'annexe A. Elles vous aideront à interpréter les monstres de cette strate et à donner vie au conflit qui les oppose dans l'Abîme.

Qui réside là ?

Des flagelleurs mentaux venus de l'Underdark ont fondé une nouvelle colonie dans cette strate d'Undermountain, mais des githyankis originaires de la seizième strate sont bien décidés à les éradiquer.

Les flagelleurs mentaux

Dans les profondeurs de l'Underdark, une force d'avant-garde githyankie a attaqué une importante colonie de flagelleurs mentaux contrôlée par un cerveau vénérable. Redoutant la destruction de sa colonie, le cerveau vénérable a ordonné à son plus fidèle sujet, un ulitharid du nom d'Extremiton, d'établir une colonie dissidente quelque part à l'abri des incursions githyankies. Extremiton s'est introduit à Undermountain avec un groupe de flagelleurs mentaux, a jeté son dévolu sur la dix-septième strate et a commencé à la fortifier contre les attaques des githyankis et des autres ennemis. La proximité de Waterdeep garantissait aux flagelleurs mentaux une source inépuisable de cerveaux dont se nourrir, tandis que les défenses existantes d'Undermountain leur accordaient un degré de sécurité inégalé.

L'ennemi à notre porte

Par des moyens qu'ignorent les illithids, la force d'avant-garde githyankie est parvenue à traquer les survivants de leur attaque jusqu'à la colonie d'Undermountain. Ayant récemment conquis le labyrinthe de Cristal voisin (strate 16), les githyankis sont entrés en guerre contre les flagelleurs mentaux de l'Abîme. Son futur étant incertain, Extremiton s'est retenu de se transformer en un cerveau vénérable. Il a préféré se concentrer sur la protection de la colonie et la destruction de ses voisins githyankis. N'ayant plus qu'une douzaine de flagelleurs mentaux à son service, Extremiton s'est résolu à engendrer un néothélid (voir annexe A) et prévoit de le lâcher dans le labyrinthe de Cristal pour éradiquer définitivement la force githyankie. Extremiton réunit également des esclaves de diverses races afin de protéger la colonie si jamais le néothélid était détruit ou échouait dans sa mission.

La cité de l'esprit

Extremiton perçoit les créatures intelligentes dans un rayon de 3 kilomètres autour de lui et il peut communiquer avec elles par télépathie. En utilisant judicieusement cette faculté, l'ulitharid a beaucoup appris sur la cité au-dessus et ses habitants. D'une certaine façon, Waterdeep a captivé son imagination.

Extremiton a l'intention d'asservir la population de Waterdeep, mais pas avant d'avoir pleinement compris cette étrange cité et ses habitants. Les communications télépathiques que l'ulitharid a initié avec des Waterdaviens choisis au hasard lui ont fourni quantité d'informations, mais aucune information de première main sur la façon dont les habitants de la cité se comportent et réagissent au quotidien.

Au cœur de l'Abîme, l'ulitharid a bâti une énorme turbine qui canalise l'énergie d'une rivière souterraine

Les serrures en qualith

Toutes les portes de la colonie de flagelleurs mentaux (zones 9 à 20) présentent sur chacune de leurs faces une plaque brunie couverte d'une écriture semblable à du braille et qu'on appelle qualith. Les flagelleurs mentaux utilisent leurs tentacules pour lire le qualith, qui se compose de strophes de quatre lignes qu'aucune autre créature ne peut déchiffrer. Cependant, quand une créature touche une inscription en qualith, elle peut recevoir une impression fragmentaire des multiples couches de pensée que l'inscription contient. Un non-illithid qui désire comprendre une inscription en qualith dans l'Abîme peut faire un test d'Intelligence DD 18 pour interpréter l'inscription. En cas d'échec, la créature ressent de violents maux de tête et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou développer une folie passagère (voir « La folie » dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). Un sort de *compréhension des langues* permet de comprendre à peu près ce qu'un flagelleur mental tirerait de la lecture de cette inscription.

Chaque plaque de porte est imprégnée d'énergie psionique qui fonctionne comme un sort de *verrou magique*. L'inscription en qualith sur la plaque décrit les gestes qu'un flagelleur mental doit faire à l'aide de ses tentacules pour ouvrir la porte. Les autres créatures dotées d'au moins quatre tentacules (les flumphs par exemple) peuvent imiter ces gestes pour déverrouiller la serrure, pour peu qu'elles soient capables d'interpréter l'inscription. Une créature doit se trouver à moins de 1,50 mètre de la porte pour l'ouvrir de cette manière. Les créatures dépourvues des connaissances et des tentacules nécessaires doivent s'occuper de la serrure de façon plus conventionnelle, par exemple à l'aide d'un sort de *déblocage*. En l'absence de magie, on peut forcer une porte verrouillée en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 30.

Des aventuriers astucieux pourraient découvrir que la tête tranchée d'un flagelleur mental, animée avec *animation des morts*, permet d'activer ces serrures.

afin d'alimenter une série de capsules métalliques interconnectées appelées capsules psi. Les illithids aux ordres d'Extremiton ont kidnappé des humanoïdes à Waterdeep et Undermountain et les ont placés en sommeil dans ces capsules, qui relient les esprits rêveurs à l'esprit étourdissant de l'ulitharid. Ces captifs se croient à Waterdeep, mais la cité qu'ils voient et dont ils font l'expérience n'est qu'un artifice entièrement créé par l'ulitharid. Dans ce Waterdeep alternatif, ou « Alterdeep », Extremiton peut prendre l'apparence de son choix. Son rôle favori est toutefois celui de Durnan, le propriétaire bourru et taciturne du Portail Béant.

Extremiton peut procéder à toutes sortes de modifications environnementales à Alterdeep et observer ensuite comment son public réagit. Pendant ce temps, il continue d'utiliser sa télépathie pour contacter les Waterdaviens dans la cité au-dessus et rassembler davantage d'informations afin d'améliorer sa version de la cité.

Les githyankis

Après avoir traqué la colonie dissidente de flagelleurs mentaux jusqu'à Undermountain, les forces githyankies de la seizième strate se sont lancées dans l'éradication systématique de la présence illithide.

Les troupes githyankies présentes dans cette strate attendent des renforts qui doivent venir de la seizième strate. Yaveklar est le chevalier à la tête de ces forces. Elle a bien l'intention de trancher elle-même la tête de l'ulitharid afin de la présenter à ses supérieurs. Son officier en second, Lashiir, veut voir Yaveklar démise de ses fonctions pour incompétence.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 17.

Les cavernes qui entourent la colonie de flagelleurs mentaux sont humides et sombres. L'espace occupé par la colonie a été creusé et poli dans de la roche dure. Dans toute cette strate, les aventuriers peuvent entendre le grondement permanent d'une rivière souterraine, qui est particulièrement puissant dans la zone 12 et un peu moins dans les zones 16 à 20.

1. L'embranchement de tunnels

Le tunnel naturel qui descend de la seizième strate repart à l'horizontale avant de se diviser en différents passages menant aux zones 2, 5 et 6. Ces couloirs ont un sol et un plafond irréguliers, la distance qui les sépare variant entre 3 et 4,50 mètres. Les personnages qui parcourent ces tunnels tombent de temps à autre sur des cadavres de flumphs tués par les githyankis.

2. La grotte ruisselante

De l'eau s'écoule de stalactites suspendues au plafond de cette grotte humide de 9 mètres de haut.

3. La Gueule d'Halaster

L'essentiel de cette grotte de 9 mètres de haut est occupé par une fosse béante d'environ 15 mètres de long, 9 mètres de large et 9 mètres de profondeur. Ses parois sont inclinées vers l'intérieur, de sorte que le fond de la fosse fait 9 mètres de long et 3 mètres de large. Les fragments d'une statue humanoïde sont éparpillés au fond de la fosse.

Cette statue brisée est tout ce qui reste d'Aasathra Raghthroknaar, une aventurière sangdragon changée en pierre et placée ici par Halaster pour attirer d'autres aventuriers vers un destin funeste (voir « La fosse cachée », ci-dessous).

La fosse cachée

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie de transmutation autour de la fosse. Chaque fois qu'on touche à un fragment de la statue, la fosse se referme par magie comme une gueule géante avant de se rouvrir. Les créatures présentes dans la fosse quand elle se referme se retrouvent écrasées entre les parois rocheuses et doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Elles subissent 88 (16d10) dégâts contondants si elles ratent ce jet, sinon moitié moins. Les créatures gazeuses, amorphes (une vase par exemple) ou protégées par une barrière magique impénétrable (comme celle créée par le sort *sphère résiliente d'Otiluke*) ne subissent aucun dégât.

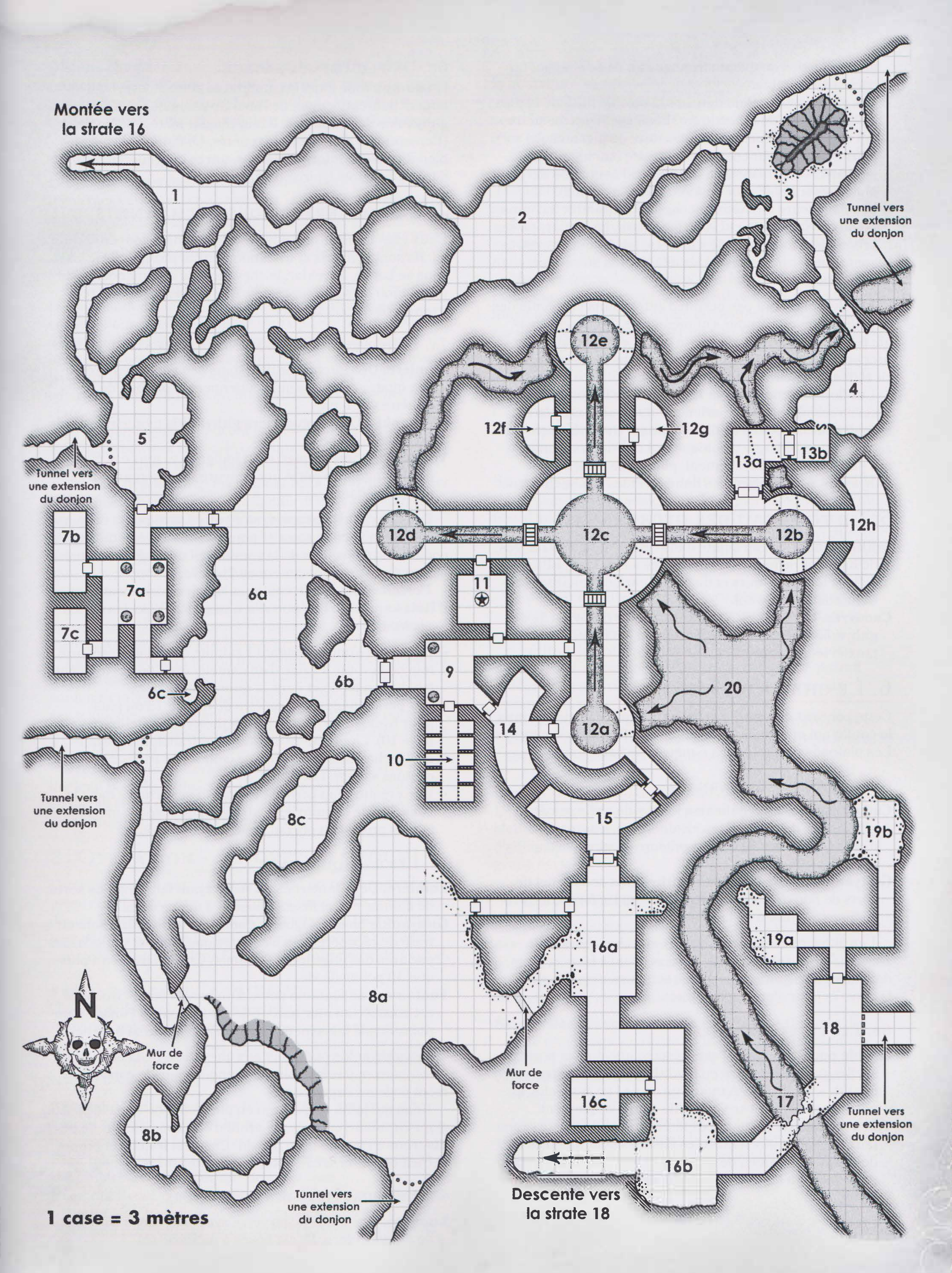
4. La tanière des flumphs

Flumphs. Des stalactites pendent du plafond de cette salle de 6 mètres de haut. Neuf **flumphs** y rôdent. Ce sont des créatures passives qui ne se battent que pour se défendre.

Porte secrète. Une porte secrète a été sculptée dans le mur sud de façon à ressembler à un rocher naturel.

Les flumphs utilisent la télépathie pour partager les informations suivantes avec les visiteurs amicaux :

- Des flagelleurs mentaux ont fondé une colonie dissidente dans cette strate (zones 9 à 20). C'est un ulitharid du nom d'Extremiton qui dirige cette colonie. Une fois la colonie sécurisée et ses ennemis éradiqués, Extremiton enta-



Carte 17 : L'Abîme

mera un rituel de métamorphose afin de se changer en cerveau vénérable.

- Les githyankis veulent détruire la colonie illithide et tous les flumphs qu'ils rencontrent. Les flagelleurs mentaux ont engendré un néothélid (une sorte de gigantesque ver) pour défendre leur colonie et détruire leurs ennemis githyankis. Pour l'instant, le néothélid est retenu derrière plusieurs sorts de *mur de force* (dans la zone 8).
- Les flagelleurs mentaux ont capturé de nombreux humanoïdes à Waterdeep et Undermountain. La plupart de ces prisonniers font office de « bétail », tandis que les autres sont transformés en esclaves décérébrés au service d'Extremiton.

Les flumphs n'ont pas besoin d'entrer dans la colonie des flagelleurs mentaux pour s'alimenter de l'immense énergie psionique des illithids. Cette grotte est suffisamment proche de la colonie pour que les flumphs puissent se nourrir tout en demeurant à bonne distance.

Les flumphs connaissent l'existence de la porte secrète mais ils rechignent à en parler, car ils en sont arrivés à compter sur la colonie illithide pour survivre. Ils préfèrent se nourrir de l'énergie psionique des flagelleurs mentaux, qui s'en moquent éperduement, plutôt que de celle des githyankis, qui détestent les flumphs et les attaquent à vue.

5. Le tombeau des githyankis

Infiltrations. De l'eau suinte dans cette grotte de 9 mètres de haut par de minuscules fissures au plafond. Elle ruisselle le long des murs et disparaît par des canalisations naturelles dans le sol.

Cadavres. Les alcôves à l'est recèlent les cadavres de dix githyankis qui ont péri en affrontant les flagelleurs mentaux et leurs esclaves.

6. Le champ de bataille

Cette zone est devenue le principal champ de bataille dans le conflit qui oppose les githyankis aux flagelleurs mentaux. Les plafonds y culminent à 6 mètres de haut.

6a. La grotte du carnage

Cadavres. Le sol irrégulier est jonché de cadavres de githyankis, de troglodytes, de duergars, d'ogres et d'orogs, ainsi que de huit flagelleurs mentaux décapités et de deux flumphs.

Gihtyankis. Quatre **guerriers githyankis** sous l'effet de sorts de *non-détection* rôdent derrière les formations rocheuses au milieu de la grotte.

Les githyankis font leur rapport aux chevaliers de la zone 7c. Trois d'entre eux se battent jusqu'à la mort pour défendre cette grotte, tandis que le quatrième se replie vers la zone 7a pour alerter leurs alliés.

6b. Les têtes tranchées

Double porte. Le mur à l'est présente une double porte scellée par une serrure en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne l'en empêche, la porte se referme et se verrouille automatiquement.

Têtes au bout de piques. Les têtes de sept flagelleurs mentaux décapités aux tentacules flasques sont montées sur des piques au milieu de la grotte et font face à la double porte (ce sont les githyankis qui les ont laissées ici).

6c. Un flumph courageux

Un **flumph** rôde dans les ombres de cette alcôve, où il se nourrit subrepticement de l'énergie psionique des guerriers githyankis de la zone 6a. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 12 pour le repérer. Le flumph est aussi bien disposé et informé que ses autres congénères présents dans cette strate (voir zone 4).

7. La forteresse des githyankis

Deux chevaliers et huit guerriers githyankis sont en faction ici. Ils sont vigilants et n'abandonneront pas leur forteresse sans se battre. Yaveklar, le chevalier qui commande, porte une *potion de soins suprêmes*. Elle l'utilise si elle se retrouve grièvement blessée.

7a. Le portail-voûte menant à la strate 15

Lumière. Des torches brûlent dans des appliques fixées aux quatre colonnes qui soutiennent le plafond de 6 mètres de haut.

Gihtyankis. Quatre **guerriers githyankis** montent la garde près des colonnes.

Voûte. Une voûte en pierre est intégrée au mur est. Sa pierre angulaire porte une gravure représentant un gantelet à six doigts.

Les githyankis obéissent aux ordres sans poser de question et n'ont aucune autorité pour négocier. Cette tâche incombe aux chevaliers de la zone 7c. Si un combat éclate ici, des renforts arrivent des zones 7b et 7c.

Portail-voûte. Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand une créature touche la voûte à l'aide d'un gantelet à six doigts (on peut trouver un tel objet dans la quinzième strate).
- Les personnages doivent être de niveau 13 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 24c de la quinzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

7b. Les baraquements

Lumière. Deux lanternes en verre ayant fait l'objet de sorts de *flamme éternelle* sont posées à même le sol.

Githyankis blessés. Quatre **guerriers githyankis** sont en train de récupérer des blessures que leur ont infligées les esclaves des flagelleurs mentaux. Chacun d'eux n'a plus que 30 points de vie.

Fontaine. Une fontaine dotée d'un bassin semi-circulaire est adossée au mur nord. Elle est sculptée à l'image d'un poisson ailé laissant de l'eau s'échapper de sa bouche.

Les githyankis obéissent aux chevaliers de la zone 7c et n'accepteront pas les soins d'étrangers sans le consentement de leurs supérieurs.

L'eau qui jaillit du poisson en pierre tombe dans le bassin semi-circulaire en dessous avant d'être évacuée par de petits trous à l'intérieur du bassin. L'eau est fraîche et propre, et c'est la source d'eau potable des githyankis.

7c. Les quartiers des chevaliers

Lumière. Une lanterne en verre ayant fait l'objet d'un sort de *flamme éternelle* est posée à même le sol.

Dispute chevaleresque. Deux **chevaliers githyankis** se tiennent au milieu de la pièce. Tant qu'on ne les dérange pas, elles argumentent calmement l'une avec l'autre. L'une d'elles a une tête tranchée de flagelleur mental accrochée à sa ceinture.

La plus âgée, du nom de Yavelkar, commande les forces githyankies présentes dans cette strate. Bien que déterminée à tuer l'ulitharid et à éradiquer la colonie de flagelleurs mentaux, Yaveklar se montre prudente et patiente. Elle a subi des pertes que ses supérieurs jugeraient inacceptables, et elle attend des renforts avant de lancer de nouveaux assauts.

La plus jeune s'appelle Lashiir. Elle est prête à prendre le commandement au cas où Yaveklar serait relevée de ses fonctions. Lashirr propose d'attaquer le néothélid dans la zone 8, en se servant de sorts de *pas brumeux* pour traverser le mur de force qui le retient. Yaveklar n'est pas sûre que ses troupes soient suffisamment fortes pour vaincre le néothélid tout en maintenant leur présence dans cette strate.

Si les personnages peuvent communiquer avec les chevaliers, ils peuvent tenter de conclure une trêve avec les githyankis. Yaveklar leur demande de prouver leur valeur en tuant le néothélid. Si les personnages parviennent à tuer le néothélid mais reviennent affaiblis devant Yaveklar, elle tire parti de la situation et tente de les achever. S'ils tuent la créature et reviennent en pleine possession de leurs moyens, Yaveklar accepte de les laisser traverser l'Abîme sans s'en prendre à eux, et elle ira même jusqu'à envisager de coopérer avec eux pour conquérir la colonie de flagelleurs mentaux. Si Yaveklar est neutralisée, Lashiir n'hésite pas une seconde à s'emparer du poste vacant et adopte la même attitude que sa prédécesseure.

La tête d'illithid qui pend à la ceinture de Yaveklar est un trophée gagné lors d'une récente escarmouche. Des personnages ingénieux pourraient animer cette tête et utiliser ses tentacules gesticulants pour déverrouiller les portes équipées de serrures en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222).

Trésor. Chaque chevalier githyanki porte une armure de demi plate baroque ornée de trois alexandrites (500 po chacune) et dix citrines (50 po chacune). De plus, Yaveklar porte une *potion de soins suprêmes*.

8. Opération : dévorez-les tous !

Les flagelleurs mentaux ont engendré un néothélid et l'ont piégé derrière des murs de force magique qu'ils contrôlent depuis la zone 16c. Les illithids attendent qu'Extremiton leur donne l'ordre de lâcher la créature sauvage sur leurs ennemis githyankis dans l'Abîme et le labyrinthe de Cristal.

8a. La caverne du néothélid

Des murs de force magique scellent tous les tunnels menant à cette gigantesque caverne (voir « Les murs de force » ci-dessous). Le sol, bien qu'irrégulier, a été aplani par la créature piégée ici. La caverne possède les caractéristiques suivantes :

Néothélid. Un **néothélid** de 63 mètres de long (voir annexe A) est enroulé sur lui-même au milieu de la caverne, attendant qu'on le nourrisse.

Plafond. Le plafond est inégal. Sa hauteur varie entre 18 et 27 mètres, et il est couvert de stalactites.

Promontoire. Un promontoire s'accroche au mur ouest et atteint 6 mètres de haut en son point le plus élevé. À l'arrière du promontoire, deux tunnels mènent à la zone 8b.

Une porte en pierre dans le mur est permet de livrer de la nourriture au néothélid sous forme d'humanoïdes. Cette porte débouche sur un tunnel artificiel lisse qui mène à la zone 16a. Elle est verrouillée par une serrure en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222).

Le néothélid est toujours affamé et il tente de dévorer toute créature qui pénètre dans sa grotte. Il n'est pas assez intelligent pour distinguer les différents types de proies et se nourrit sans aucune discrimination.

Tunnel vers le donjon étendu. Si vous décidez d'étendre le donjon vers le sud, le passage dans le mur sud existe mais il est scellé par un mur de force.

Murs de force. Les illithids possèdent un appareil psionique dans la zone 16c qui génère les murs de force magique qui scellent la grotte du néothélid. Chaque mur est identique à celui créé par un sort de *mur de force*, à ces différences près :

- Les murs restent en place jusqu'à ce qu'on désactive le générateur de force psionique dans la zone 16c.
- Un sort de *désintégration* lancé sur un mur le détruit pendant 1 minute, après quoi le générateur de force psionique de la zone 16c le reconstitue.

8b. Le portail-arche menant à la strate 19

Cette cave contient seulement deux pierres levées, surmontées d'un linteau sur lequel on a gravé un symbole en forme de flèche. Ces pierres levées forment l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si une flèche ou un carreau d'arbalète est tiré entre les pierres dressées, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 15 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 15 de la dix-neuvième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

8c. La grotte cul-de-sac

Le tunnel qui mène à cette caverne rétrécit considérablement, mais pas assez pour empêcher le néothélid d'atteindre des proies qui pourraient fuir par là. Cette grotte est vide.

9. Le poste de garde

Les portes de cette zone sont en pierre et verrouillées par des serrures en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne les en empêche, ces portes se referment et se verrouillent automatiquement. Cette zone contient les éléments suivants :

Sentinelles. Deux **flagelleurs mentaux** se tiennent derrière huit **orogs** (en ordre de bataille de deux rangs de quatre) qui font face à la double porte à l'ouest.

Colonnes. Deux colonnes de pierre veinées de cristal luminescent flanquent le passage à l'ouest.

Les flagelleurs mentaux ont pour ordre d'empêcher tout assaut frontal sur la colonie. Les orogs sont des esclaves aux ordres des illithids et ils défendent leurs étranges maîtres jusqu'à la mort.

10. Le centre de détention

Les flagelleurs mentaux utilisent ce centre de détention pour contenir le « bétail » — termes qu'ils utilisent pour désigner les humanoïdes dont ils se servent comme source de nourriture.

La porte du bloc carcéral est en pierre et verrouillée par une serrure en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne l'en empêche, la porte se referme et se verrouille automatiquement.

Le bloc carcéral a une hauteur de plafond de 3 mètres et présente les caractéristiques suivantes :

Cellules. Le long du corridor, dix cellules sont fermées par de solides barres de fer entre lesquelles une créature de Très Petite Taille pourrait se glisser. La porte de chaque cellule est équipée d'une serrure en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222).

Prisonniers. À l'arrivée des personnages, trois prisonniers sont enfermés dans des cellules séparées : un **troglodyte** à l'odeur nauséabonde, un jeune **vétéran** humain qui porte l'uniforme d'un agent du Guet de Waterdeep, et une vieille **torve** dans une robe grise souillée.

Les trois prisonniers survivent en mangeant une mousse grise visqueuse mais nourrissante que des esclaves des illithids leur apportent une fois par jour dans des bols.

Le troglodyte s'appelle Glorz. Il a rendez-vous pour dîner avec le néothélid dans la zone 8. Son alignement chaotique mauvais fait qu'on ne peut pas lui faire confiance si on le libère.

L'agent du Guet s'appelle Ishan Toru (humain kozakurien LB). Il attend que les illithids dévorent son cerveau. Ses armes lui ont été retirées et jetées, et il a l'intention d'affronter la mort avec tout le courage qu'il pourra rassembler. Il se souvient avoir été attiré dans une allée par une jeune fille affirmant que son père avait été pris à parti par des ruffians. Toru s'est fait assommer dans cette allée par un ennemi qu'il n'a pas pu voir et s'est réveillé dans cette cellule. Si on le délivre, il s'allie à ses libérateurs et les aide du mieux qu'il peut, mais il a hâte de faire son rapport à ses supérieurs à Waterdeep au sujet de ce dont il a été témoin ici. De plus, les membres de sa famille se demandent certainement ce qu'il est advenu de lui.

S'il pense que sa fin est proche, Toru demande aux personnages de prendre son emblème d'agent du Guet et de le rapporter à son père à Waterdeep. Si les personnages respectent sa volonté, la mère de Toru (qui est une joaillière réputée) leur montre sa gratitude en leur offrant à chacun un bracelet en saphir d'une valeur de 2500 po.

Ahpok, la vieille torve, a un **dévoreur d'intellect** dans le crâne. Les flagelleurs mentaux l'utilisent pour attirer d'autres torves dans la colonie afin de pouvoir dévorer leurs cerveaux. Cela fait plusieurs semaines qu'Ahpok n'a pas pu pas quitter la colonie à cause des githyankis, et les illithids l'ont donc placée en faction ici avec pour mission de garder un œil sur les autres prisonniers. Elle parle le commun des profondeurs. Ahpok affirme pouvoir se repérer dans cette strate au bruit, à l'odeur et au toucher, et elle propose de leur servir de guide si les personnages acceptent de la libérer. Si les personnages la suivent, Ahpok les conduit jusqu'au néothélid afin qu'il les tue et se repaisse d'eux. Si le dévoreur d'intellect est privé de son hôte, il se téléporte pour tenter d'en trouver un nouveau.

11. Halaster est brillant

Les portes en pierre menant à cette salle sont verrouillées par des serrures en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne les en empêche, ces portes se referment et se verrouillent automatiquement. Le plafond fait 3 mètres de haut. La pièce contient les éléments suivants :

Voûte. Une voûte en pierre est intégrée au milieu du mur est. Sa pierre angulaire arbore trois silhouettes humaines stylisées qui se tiennent par la main.

Statue. Au milieu de la pièce, une statue représentant un homme mince, barbu, les cheveux ébouriffés et vêtu d'une robe couverte d'yeux se dresse sur un bloc de pierre de 90 cm d'épaisseur. Cette statue est nimbée de faibles lumières multicolores et elle pointe un doigt en pierre vers la voûte à l'est.

La statue luminescente représente Halaster Blackcloak. Il s'agit d'un piège magique qui lance un sort d'*embruns prismatiques* chaque fois qu'une créature sort de la voûte dans le mur est (une créature qui passe simplement entre la voûte et la statue ne déclenche pas le piège). Les rayons générés par le piège proviennent du doigt tendu de la statue et ciblent toutes les créatures entre la voûte et la statue (sauvegarde DD 19).

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'abjuration et d'évocation autour de la statue. Elle se fond complètement avec son socle et le sol, comme si elle ne faisait qu'une avec les deux. Il est impossible de la renverser et elle est insensible à tous les dégâts.

Un examen minutieux de la statue révèle que les yeux gravés dans sa robe, qui sont au nombre de vingt, ont des paupières qui sont bloquées en position ouverte. Un sort de *verrou magique* lancé sur la statue ferme les paupières de tous les yeux de la statue et désactive cette dernière. Un sort de *ténèbres* englobant la statue neutralise le piège aussi longtemps que le sort demeure actif.

Le portail-voûte menant à la strate 14

Cette voûte est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées :

- Si trois humanoïdes se tiennent par la main tout en se tenant à moins de 1,50 mètre du portail, il s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 13 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 39b de la quatorzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

12. La turbine

L'élément central de la colonie de flagelleurs mentaux est une turbine psionique quasi magique alimentée par la tumultueuse rivière souterraine qui la traverse.

L'eau de la rivière qui pénètre dans la turbine passe par des canaux de 3 mètres de profondeur. En parcourant ces canaux, l'eau traverse des conducteurs métalliques en forme de U couverts de feuilles d'or et rivetés sur les côtés et au fond des canaux, à 3 mètres d'intervalle. L'énergie de l'eau est transférée aux conducteurs et sert à alimenter le dispositif de la zone 12g et les capsules psi des zones 14 et 15. Après avoir traversé la turbine, l'eau ressort par des tunnels grossiers qui partent des côtés des citernes. La rivière souterraine reprend ensuite son cours naturel et finit par se déverser dans l'Underdark.

La rivière souterraine

La rivière souterraine qui traverse cette strate est rapide et bruyante. Les créatures qui se tiennent à moins de 6 mètres d'elle sont assourdies par son rugissement, à moins que le bruit ne soit bloqué par une barrière insonorisée ou un sort de *silence*. Toute créature qui débute son tour de jeu dans la rivière et n'est pas amarrée doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, la créature est emportée sur 18 mètres au fil de l'eau. Dans le cas contraire, la distance est réduite à 9 mètres. La rivière coule avec autant de force à travers la zone 12 que partout ailleurs.

Les créatures peuvent emprunter un promontoire en pierre pour faire le tour de la turbine. Ce promontoire s'élève à 30 centimètres au-dessus du niveau de l'eau, et quatre ponts arqués en bois enjambent les canaux à proximité de la croisée centrale (zone 12c). Ces ponts sont solidement rivés au sol. Les plafonds au-dessus des collecteurs d'eau sont voûtés et de hauteur variable. Les tunnels de jonction entre les collecteurs et les ponts ont un plafond plat de 4,50 mètres de haut.

Toutes les portes menant à cette zone sont en pierre et verrouillées par des serrures en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne les en empêche, ces portes se referment et se verrouillent automatiquement.

12a. Le collecteur d'eau sud

Le plafond de cette salle forme un dôme à 6 mètres au-dessus du sol de la citerne, elle-même profonde de 3 mètres. L'eau qui arrive de l'est voyage vers le nord par un canal qui conduit jusqu'à la zone 12c.

12b. Le collecteur d'eau est

Cette zone est surveillée par des ettins qui rôdent dans la zone 12h.

Le plafond de cette salle forme un dôme à 6 mètres au-dessus du sol de la citerne, elle-même profonde de 4,50 mètres. L'eau qui arrive du sud voyage vers l'ouest par un canal qui conduit jusqu'à la zone 12c. L'eau en trop s'écoule vers le nord par un tunnel submergé protégé par une grille circulaire en fer de 3 mètres de diamètre, à travers laquelle seules des créatures de Très Petite taille peuvent se glisser. Pour forcer l'ouverture de cette grille tout en luttant contre le courant, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 30.

12c. La croisée centrale

Le plafond de cette salle forme un dôme à 6 mètres au-dessus du sol de la citerne, elle-même profonde de 6 mètres et alimentée par un tunnel submergé au sud-est. L'eau arrive également par des canaux de 3 mètres de profondeur situés au sud et à l'est, et elle est redirigée vers l'ouest et le nord par des canaux qui débouchent sur les zones 12d et 12e, respectivement.

12d. Le collecteur d'eau ouest

Le plafond de cette salle forme un dôme à 6 mètres au-dessus du sol de la citerne, elle-même profonde de 9 mètres. L'eau qui arrive de l'est s'échappe par un tunnel submergé dans la paroi nord de la citerne, 6 mètres en dessous de la surface de l'eau.

12e. Le collecteur d'eau nord

Le plafond de cette salle forme un dôme à 6 mètres au-dessus du sol de la citerne, elle-même profonde de 12 mètres. L'eau qui arrive du sud-est et de l'ouest s'échappe par un tunnel submergé dans la paroi est de la citerne, 9 mètres en dessous de la surface de l'eau.

Les cadavres de deux torves flottent dans la citerne, le cerveau arraché de leur crâne. C'est ici que les flagelleurs mentaux se débarrassent des créatures dont ils se sont nourris. Les corps finissent par couler et être emportés par le courant.

12f. L'expérience dînatoire

La porte en pierre de cette pièce est insonorisée, étanche et verrouillée par une serrure en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). Le plafond est haut de 3 mètres et plat. La salle contient les éléments suivants :

Torve. Un **torve** étourdi est affalé dans l'une des trois chaises en pierre qui font face à la porte.

Illithids. Deux **flagelleurs mentaux** sont présents. Le premier se tient derrière le torve et se repaît de son cerveau tout en partageant télépathiquement cette expérience avec le second flagelleur mental, qui observe la scène.

Assister à la dégustation d'un cerveau est un spectacle de choix pour les flagelleurs mentaux. À l'aide de la télépathie, le dîneur peut transmettre les plaisirs de son repas aux autres illithids à portée. Ces flagelleurs mentaux n'aiment pas être en infériorité numérique. Ils essaient d'étourdir autant de personnages que possible, avant d'appeler des renforts de la zone 12h.

Au moment où les personnages arrivent, l'essentiel du cerveau du torve a déjà été dévoré. À moins de recourir au sort *relever les morts* ou autre effet magique similaire, ils n'ont aucun moyen d'épargner à la créature son sinistre destin.

12g. La salle de contrôle

La porte en pierre de cette pièce est insonorisée, étanche et verrouillée par une serrure en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). Le plafond est haut de 3 mètres et plat. La salle contient les éléments suivants :

Extremiton. Au milieu de la pièce, l'**ulitharid** (voir annexe A) est assis sur un trône en cristal pivotant ressemblant à un cocon. Le socle du trône est fait d'un métal sombre et inconnu. Des dizaines d'épais fils de cuivre le relient à des plaques dans un métal similaires boulonnées au sol.

Écran de cristal. Quand les personnages arrivent, le trône est tourné vers le mur du fond incurvé, sur lequel sont fixées des rangées de cristaux d'un blanc laiteux. Ces cristaux projettent l'image tremblante et spectrale de la salle principale du Portail Béant, vue à travers les yeux de son propriétaire, Durnan.

Bâton extracteur. Un bâton en métal noir ressemblant à une étrange colonne vertébrale tordue repose sur un mince support en cristal à proximité du trône. Il s'agit du bâton extracteur d'Extremiton (voir la section « Ulitharid » dans l'annexe A).

Tant qu'il est assis dans son trône de cristal, Extremiton est lié psychiquement aux capsules psi des zones 14 et 15 et il entretient sa simulation de Waterdeep (voir « Alterdeep », page 229). S'il quitte son trône, la simulation est désactivée et les capsules psi s'éteignent. Quand cela se produit, les flagelleurs mentaux des zones 14 et 15 viennent jusqu'ici pour découvrir pourquoi l'ulitharid a mis fin à la simulation. Il leur faut 4 rounds pour arriver.

Extremiton a l'esprit suffisamment occupé sans affronter les aventuriers. S'il est acculé ici, il essaie de négocier un accord pacifique. Créature loyale mauvaise, il tente de respecter sa part de l'accord, tout en essayant de tirer parti des éventuelles failles dans le contrat. Avant tout, Extremiton se soucie de sa propre sécurité et de l'élimination des githyankis. Le bien-être du reste de la colonie vient ensuite.

Il n'accorde aucune valeur aux prisonniers et n'hésite pas à les relâcher si cela suffit à assurer sa survie.

La scène projetée sur le mur du fond est celle qu'Extremiton voit quand il regarde à travers les yeux du Durnan virtuel dans la version alternative de Waterdeep. La vue change brusquement chaque fois que l'ulitharid change d'alter ego dans la simulation, et elle se dissipe complètement quand il quitte son trône.

Si on lui en laisse l'occasion, l'ulitharid est ravi de présenter sa simulation d'Alterdeep, qu'il utilise pour en apprendre davantage au sujet de Waterdeep et de sa culture aux nombreuses facettes. Extremiton évite de mentionner qu'une fois devenu un cerveau vénérable, il prévoit d'utiliser ses nouvelles connaissances pour réduire toute la cité en esclavage.

12h. Les esclaves ettins

Cette salle aux murs arrondis possède un plafond plat de 3 mètres de haut. Quatre **ettins** faméliques rôdent dans les alcôves sombres et vides au nord et au sud. En pleine forme, chaque ettin possède 60 points de vie.

Cela fait plusieurs mois que les illithids lancent régulièrement le sort *dominer un monstre* sur les ettins afin de briser leur volonté. Ce ne sont plus que des esclaves bredouillants et décharnés qui évitent les illithids et autres créatures en leur compagnie, mais attaquent toutes les autres créatures à vue. Affamés, les ettins dévorent avidement toutes les créatures qu'ils tuent.

13. L'issue de secours

Les doubles portes menant à ces pièces sont en pierre. Elles sont étanches, insonorisées et verrouillées par des serrures en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne les en empêche, ces portes se referment et se verrouillent automatiquement. Le plafond fait 3 mètres de haut.

Les flagelleurs mentaux utilisent cette porte de secours vers leur forteresse comme moyen d'évasion au cas où la colonie serait envahie par les githyankis ou d'autres ennemis.

13a. Le trésor

Deux coffres en bois de zurkh sont posés sur des tables basses en pierre contre le mur ouest de cette pièce.

Trésor. Les coffres recèlent le trésor que les flagelleurs mentaux utilisent pour corrompre les créatures qu'ils ne peuvent pas dévorer ou asservir. Chacun contient 800 pp. Les personnages qui cherchent dans les pièces trouvent également une paire de lunes en cristal violet à la monture en platine (2500 po), une *potion de résistance* (acide), une *plume magique de Quaal* et une dague d'origine drow décorée de toiles d'araignée en filigrane d'argent. La dague joue par magie un extrait de solo de guitare quand on la frotte ou qu'on s'en sert pour frapper un adversaire. Elle vaut 750 po.

13b. Le poste de garde extérieur

Le mur nord de cette pièce vide et non meublée contient une porte secrète.

14. Salle des capsules psi I

Les portes menant à cette pièce sont en pierre et verrouillées par des serrures en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne les en empêche, ces portes se referment et se verrouillent automatiquement. Le plafond fait 3 mètres de haut. La salle contient les éléments suivants :

Capsules psi. Quinze cylindres en bronze de la taille d'un cercueil et dotés d'un couvercle en cristal transparent sont retenus par des crochets en fer aux murs incurvés. Chaque capsule est inclinée à 45 degrés. Elle est reliée au sol métallique par d'épais fils de cuivre et recouverte d'un mince résidu visqueux.

Illithids. Quatre **flagelleurs mentaux** tenant des plaques de métal sombre ressemblant à des presse-papiers sont en train d'inspecter les capsules. Neuf d'entre elles contiennent des humanoïdes inconscients.

Les flagelleurs mentaux ont pour tâche de veiller au bon fonctionnement de l'équipement de cette pièce. Ils tentent d'étourdir les intrus et les piéger dans des capsules psi vides (voir « Les capsules psi », ci-dessous). Leurs « presse-papiers » sont de fines plaques de métal couvertes d'une écriture ressemblant à du braille (le qualith). Les flagelleurs mentaux se servent de leurs tentacules pour interpréter l'écriture, qui leur fournit les schémas techniques des capsules psi. Un sort de *compréhension des langues* ou tout autre effet magique similaire révèle tout cela, ce qui permet aux personnages de comprendre ce à quoi servent les capsules psi et comment les désactiver.

Les capsules psi

Une capsule psi est un appareil magique qui relie l'esprit d'un humanoïde inconscient à celui de l'ulitharid de la zone 12g. Le résidu psychique qui recouvre chaque capsule psi est un produit dérivé de cette connexion. Cette substance est collante et nauséabonde, mais inoffensive. Elle se dissout au bout de quelques heures.

Toute créature qui entre dans le cylindre en bronze d'une capsule psi doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être plongée dans l'inconscience par la vibration psionique lénifiante produite par l'ulitharid. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde doit recommencer à la fin de chacun de ses tours de jeu jusqu'à ce qu'elle sorte du cylindre.

Tant qu'elle se trouve dans une capsule psi, une créature inconsciente se retrouve plongée dans une réalité simulée par l'ulitharid (voir l'encadré « Alterdeep ») et peut survivre dans cet état jusqu'à la fin de son existence naturelle, son corps et son esprit alimentés par l'énergie psychique de la capsule psi. Si la capsule psi s'éteint ou si on l'en extirpe, la créature peut refaire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 à la fin de chaque tour de jeu, et elle se réveille en cas de succès. La créature reprend également ses esprits si elle subit des dégâts dans le monde réel, mais pas si elle en subit dans la simulation de Waterdeep.

Une capsule psi s'éteint si elle est désactivée ou détruite. Pour désactiver une capsule psi, une créature doit déconnecter trois des huit câbles qui la relient aux plaques de métal dans le sol. Les plaques schématiques des flagelleurs mentaux indiquent les trois fils qu'il faut déconnecter sur chaque capsule psi (la combinaison de fils varie d'une capsule à l'autre). Si les personnages arrachent des fils au hasard, lancez trois fois un d8 (en relançant les résultats identiques) pour déterminer quels fils désactivent la capsule psi en question, puis relancez un d8 pour chaque fil afin de déterminer si c'est le bon. Quand on déconnecte le mauvais fil, cela déclenche une décharge magique qui affecte toutes les créatures à 1,50 mètre de la capsule psi, à l'exception de celle que si trouve à l'intérieur. Une créature atteinte doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. Elle subit 22 (4d10) dégâts psychiques si elle rate sa sauvegarde, et moitié moins dans le cas contraire. Une décharge magique provenant d'une capsule psi n'a aucun impact sur les autres.

Toutes les capsules psi sont désactivées à la mort de l'ulitharid ou quand il quitte le trône de cristal de la zone 12g.

Alterdeep

Les créatures inconscientes enfermées dans les capsules psi font l'expérience de l'équivalent d'un rêve partagé : elles apparaissent avec tous leurs effets personnels à Waterdeep — ou plus exactement une version alternative de Waterdeep créée par Extremiton

Grâce à un contact télépathique prolongé avec les Waterdaviens, l'uliltharid a créé une simulation réaliste de Waterdeep qu'il affine en permanence afin d'améliorer son authenticité. Dans « Alterdeep », l'ulitharid assume différents alter ego et observe tranquillement comment les créatures projetées dans ce décor par les capsules psi interagissent entre elles et avec les créatures et objets factices qui les entourent.

Alterdeep partage l'apparence, les bruits, les odeurs et les impressions de Waterdeep. Cela dit, une exposition prolongée à ce monde alternatif augmente les chances de percevoir un défaut qui pourrait trahir sa véritable nature. Même si le fac-similé créé par Extremiton est impressionnant, les personnages attirés dans cet environnement notent de petites incohérences dans la façon dont les PNJ connus se comportent, ou remarquent de petits détails que l'ulitharid a mal reproduits ou qu'il n'est pas en mesure d'imiter correctement ; de petits changements dans le décor, des livres dont toutes les pages sont blanches, du vin elfique au goût infect, des nains incapables de parler le nain, etc.

Dès qu'un personnage rencontre une telle incohérence, l'ulitharid en prend conscience, étant donné que leurs esprits sont connectés. Quand il est face à une erreur, Extremiton prend des mesures pour la corriger ou tente d'en détourner l'attention. Par exemple, il ne connaît pas suffisamment bien le nain pour que les habitants d'Alterdeep le parlent couramment ; il pourrait donc retirer discrètement tous les personnages parlant le nain de la simulation jusqu'à ce que sa connaissance de cette langue s'améliorer de manière significative.

Le Portail Béant. L'endroit le plus précis et détaillé d'Alterdeep est le Portail Béant. Extremiton a développé une fascination particulière pour cet établissement, son propriétaire et sa clientèle. C'est là que s'éveillent la plupart des nouveaux venus dans la simulation, et Extremiton tente de créer des situations suffisamment intéressantes dans la taverne pour inciter son public captif à y rester. Extremiton apparaît au Portail Béant sous les traits de son propriétaire bourru, Durnan, même s'il peut également prendre l'aspect d'autres PNJ factices. L'ulitharid a concentré l'essentiel de son attention sur le Portail Béant car cet endroit se trouve juste au-dessus de l'entrée d'Undermountain et que c'est un lieu privilégié pour les interactions entre humanoïdes.

Dégâts, mort et soins. Les créatures peuvent être blessées, soignées ou tuées dans la simulation comme elles le peuvent dans le monde réel, et un personnage réduit à 0 point de vie effectue des jets de sauvegarde contre la mort selon les règles habituelles.

Toute créature qui rejoint la simulation en pénétrant dans une capsule psi et qui meurt dans la simulation meurt également dans la réalité à cause du choc, comme si elle avait subi assez de dégâts psychiques pour être tuée sur le coup. Les créatures immunisées contre les dégâts psychiques ne peuvent pas mourir d'un tel choc systémique et elles se stabilisent automatiquement dans la simulation.

Quitter Alterdeep. Quand des personnages dans la simulation tentent de dépasser les limites de la cité, Extremiton crée des situations destinées à les dissuader : une météo hostile, un état d'urgence condamnant toutes les portes de la ville, un festival — il fera tout ce qu'il faut. L'ulitharid n'a pas fait de recherches sur les régions qui entourent la cité. En conséquence, il n'y a rien d'autre qu'un épais brouillard au-delà des portes de la cité. C'est aussi vrai pour la version « alterdavienne » d'Undermountain : les personnages qui descendent dans le puits du Portail Béant se retrouvent plongés dans le brouillard, et ils n'ont d'autre choix que de remonter. Extremiton, sous les traits de Durnan, décourage l'exploration d'Undermountain en prétendant que le Mage dément en a condamné l'accès par magie.

Les personnages attirés dans la simulation ne peuvent s'échapper que si Extremiton les y autorise ou si leurs capsules psi sont désactivées. L'ulitharid pour retirer un ou plusieurs personnages de la simulation s'il les trouve trop perturbateurs, auquel cas ils sont extraits de leurs capsules psi et confinés dans la zone 10 en attendant d'être jetés en pâture au néothélid de la zone 8. Les personnages peuvent également tenter de conclure une alliance avec l'ulitharid. Extremiton pourrait les libérer s'ils acceptent en échange de détruire les githyankis qui menacent la colonie de flagelleurs mentaux. Vous pouvez jouer ces interactions ou demander aux personnages de faire des tests de caractéristiques pour convaincre Extremiton de les laisser regagner le monde réel.

Chaque capsule psi est un objet de Grande taille avec une CA de 15, 50 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Une créature à l'intérieur d'une capsule psi bénéficie d'un abri total contre les attaques provenant de l'extérieur de la capsule.

Des humanoïdes inconscients

Huit des humanoïdes enfermés dans les capsules psi sont des **roturiers** de race, d'origine ethnique et d'alignement différents. Leurs noms sont Daundarak Poingdacier (nain d'écu, LB), Jarana Martelleroche (naine d'écu, LB), Falain Tlandrue (elfe de la lune (f), CB), Joviale Pasdombre (halfeline pied-léger, NB), Jagtar Uythrapp (humain mulien, LB), Complainte (tieffelin, N), Tempestal Voss (humain illuskien, LM), et Lander Ventdenfer (humain illuskien, CB). Tous ont été enlevés à Waterdeep. Appliquez-leur les traits raciaux adéquats, et gardez à l'esprit que les nains, les elfes et les tieffelins ont la vision dans le noir.

Le neuvième humanoïde est Selphorn Amcathra (**noble** humain téthyrien, NM). Originaire de la ville d'Amphail, il a été enlevé après avoir assisté aux funérailles d'un cousin à Waterdeep. Selphorn promet une récompense de 500 po à quiconque le ramènera sain et sauf à la Cité des splendeurs et tient sa promesse, mais il place ses propres intérêts avant tout le reste. Les personnages originaires de Waterdeep peuvent savoir que la maison Amcathra est l'une des familles nobles les plus riches de la cité.

15. Salle des capsules psi II

Cette pièce est identique à la zone 14, avec les modifications suivantes :

- La pièce contient vingt capsules psi vides à divers stades de fabrication (la moitié des capsules sont terminées et opérationnelles).
- Trois **flagelleurs mentaux** sont occupés à assembler l'une des capsules.

16. Les anciennes chambres naines

Les portes de cette zone sont en pierre et verrouillées par des serrures en qualith (voir « Les serrures en qualith », page 222). À moins qu'on ne les en empêche, ces portes se referment et se verrouillent automatiquement. Les salles de ce secteur font 6 mètres de haut et sont reliées par des couloirs de 3 mètres de haut.

16a. Le poste de garde nord

Scaladars. Deux scaladars modifiées montent la garde ici. Ils sont décrits en détail un peu plus loin.

Mobilier. De l'eau ruisselle dans la salle par des fissures dans le plafond arqué de 6 mètres de haut et s'écoule sur une table en pierre de 12 mètres de long entourée de chaises en pierre aussi grandes que des trônes.

Vaisselle. De petites niches dans les murs abritent des assiettes et gobelets en pierre. Certaines des assiettes contiennent des morceaux de limon gris comestible (les flagelleurs mentaux utilisent ces assiettes pour apporter de la nourriture aux prisonniers de la zone 10).

Mur de force. Le passage encombré de débris qui mène à la zone 8a est bloqué par un mur de force invisible généré dans la zone 16c.

Les flagelleurs mentaux ont pris le contrôle de deux **scaladars** (voir annexe A) et leur ont implanté des cerveaux duergars. Chaque créature artificielle possède une Intelligence de 11 et la faculté de comprendre (mais pas de parler) le nain et le commun des profondeurs. Chaque cerveau duergar est contenu dans une sphère en verre incrustée dans la tête de la créature artificielle. Ces scaladars obéissent aux ordres des illithids et attaquent toutes les créatures à l'exception des flagelleurs mentaux et de leurs esclaves. Les anneaux de Trobriand n'ont plus d'effet sur ces créatures artificielles.

16b. Le poste de garde sud

Cette salle délabrée de 6 mètres de haut se trouve au sommet d'un tunnel en pente qui descend sur plus d'une centaine de mètres jusqu'à la dix-huitième strate. Huit **duergars** protègent cette salle, par ailleurs vide. S'ils voient de la lumière approcher, les duergars deviennent invisibles et s'agrandissent avant de tendre une embuscade à quiconque pénètre dans la salle. Les flagelleurs mentaux ont brisé l'esprit de ces duergars, qui se battent jusqu'à la mort.

16c. Le générateur de force psionique

Piédestal. Au milieu de la pièce, deux **flagelleurs mentaux** tiennent le sommet d'un piédestal en cristal à trois côtés de 1,20 mètre de haut. Un diamant de la taille d'un poing flotte à 30 centimètres au-dessus du piédestal.

Enclumes. De vieilles enclumes rouillées ont été forgées puis abandonnées il y a longtemps par les nains Melairkyn et sont entassées contre les murs (chacune pèse 250 kg).

Le piédestal en cristal au-dessus duquel lévite un diamant est un générateur de force psionique, un appareil magique qui permet aux flagelleurs mentaux de créer et de maintenir les murs de force qui encerclent la zone 8. Ce sont les flagelleurs mentaux qui fournissent l'énergie mentale qui alimente le générateur. Si on attaque ces illithids, l'un d'eux maintient le contact avec le piédestal en cristal tandis que l'autre le protège.

Le diamant cesse de flotter si on le retire de sa place au-dessus du piédestal. Une créature à portée d'allonge du diamant peut utiliser une action pour s'en saisir. Sans le diamant, le générateur s'éteint et les murs de force de la zone 8 disparaissent. L'appareil ne peut fonctionner sans le diamant (ou un autre diamant de valeur égale ou supérieure). Les murs de force disparaissent aussi si l'on force les flagelleurs mentaux à s'éloigner du piédestal. Mais dans ce cas, les murs réapparaissent si les illithids rétablissent le contact, du moment que le diamant continue de flotter à sa place. Si les murs disparaissent, le néothélid de la zone 8 s'échappe en quête de proies, et il tue et dévore toutes les créatures qu'il rencontre.

Le piédestal de cristal est serti dans le sol est il est impossible de le renverser, mais on peut le détruire, ce qui rend le générateur irréparable. Ce piédestal est un objet de Petite taille avec une CA de 13, 20 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques.

Trésor. Le diamant vaut 5000 po.

17. Le pont fragile

À cet endroit, un pont instable enjambe la rivière et peut supporter un poids de 100 kg à la fois. Tout poids plus important le fait s'effondrer. Une créature qui se tient sur le pont quand se dernier s'effondre peut sauter sur l'une ou l'autre rive si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, la créature tombe à l'eau et risque d'être emportée par les flots (voir « La rivière souterraine » page 227).

18. La mousse grise

Les murs de cette pièce sont couverts de plaques de mousse grise et visqueuse, dont on a arraché des morceaux. Derrière cette mousse, on peut apercevoir des bas-reliefs représentant des nains en train d'abattre à la hache de grands champignons.

La mousse qui pousse ici est comestible et nourrissante, mais n'a pas très bon goût. Les flagelleurs mentaux s'en servent pour nourrir leurs prisonniers. Une petite coupe de mousse est aussi nourrissante qu'une journée de rations.

19. La zone non gardée

Ni les flagelleurs mentaux ni leurs esclaves ne s'aventurent ici.

19a. La rivière rugissante

Les créatures qui se tiennent dans cette salle de 3 mètres de haut à moitié écroulée sont désavantagées lors des tests de Sagesse (Perception) reposant sur l'ouïe à cause du puissant rugissement de la rivière voisine.

19b. La grotte sur la rive

Cette grotte brute de 3 mètres de haut est remplie de gravats. Le rivage est rocailleux et boueux.

Les embranchements de la rivière

La rivière (voir « La rivière souterraine », page 227) atteint une profondeur de 6 mètres à l'endroit où elle se divise en trois. Une créature emportée par le courant prend une direction aléatoire, à déterminer en lançant un d6. Sur un 1, la créature est rejetée dans la zone 12a. Sur un 2, la créature est rejetée dans la zone 12b. Sur tout autre résultat, la créature est rejetée dans la zone 12c.

Les conséquences

Si on le libère, le néothélid parcourt l'Abîme et dévore toutes les créatures qui croisent son chemin. Les personnages pourraient essayer de l'attirer vers une autre strate d'Undermountain, où il pourra semer davantage encore le chaos. Si le néothélid devient une trop grande nuisance, Halaster intervient pour le détruire ou l'emprisonner.

Tuer Extremiton permet de terminer une quête (voir « Démasquer l'espion télépathe », page 10). Privés de leur chef, les illithids survivants disparaissent dans d'autres recoins d'Undermountain ou retournent dans l'Underdark. Les illithids éliminés, les githyankis entreprennent de sécuriser cette strate avec l'aide des renforts venus de la seizième strate — en supposant évidemment qu'il reste des githyankis. Si les githyankis ont été éradiqués et qu'Extremiton est toujours en vie, il finit par se transformer en cerveau vénérable, ce qui attire d'autres illithids dans la colonie. En outre, les illithids continuent à capturer des gens à Waterdeep pour leur simulation d'Alterdeep, qui devient chaque jour plus complexe et nuancée.

Strate 18 : La tragédie de Vanrak



La tragédie de Vanrak est conçue pour quatre personnages de niveau 15. Ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour se trouver à mi-chemin du niveau 16. Ce niveau doit son nom à Vanrak Lunétoile, un noble de Waterdeep qui s'est converti au culte de Shar (la déesse des ténèbres et de la perte), est descendu à Undermountain et y est devenu un chevalier de la mort. Pour comprendre ce qui se passe dans cette strate et pourquoi, il faut connaître ce qu'il est advenu du seigneur Lunétoile.

Le sombre destin du seigneur Vanrak Lunétoile

Les fidèles de Shar sont très actifs à l'ombre du mont Waterdeep depuis que le seigneur Vanrak Lunétoile, un bretteur extraverti et charismatique, a mené une désastreuse expédition vers les Jungles noires au cours de l'année de l'Aube sombre (1104 CV). À son retour, Vanrak n'était plus que l'ombre de lui-même. Quelques dizaines de jours plus tard, son père et patriarche de la famille, le seigneur Andvarran Lunétoile, succomba à une étrange maladie dégénérative que nulle magie ne pouvait guérir.

En prenant la tête de la maison Lunétoile, Vanrak rompit publiquement ses liens avec le temple de Séluné (déesse de la lune) auquel il reprochait la mort de son père. Plein de rancœur et d'amertume, le Rôdeur sombre, nom sous lequel on le connaissait désormais, embrassa le culte de la sœur de Séluné : Shar, la Dame de la perte.

Dès l'année de la Lune hurlante (1130 CV), la maison Lunétoile se retrouva divisée. Les membres de la famille vénérant encore Séluné se rallièrent à la sœur du seigneur Vanrak, dame Alathêne, et au clergé de Séluné. Pendant ce temps, le seigneur Vanrak et ses fidèles étendirent leur sombre influence sur une grande partie du port de la cité avec l'aide d'une petite armée de mercenaires soutenue par des adeptes de Shar.

Dame Alathêne fit alors une apparition lors d'une audience publique et demanda aux Seigneurs de Waterdeep de le déchoir de son titre et de le bannir de la ville. Elle présenta également des éléments prouvant les nombreux crimes de son frère y compris l'esclavage, des incendies criminels, des vols et des meurtres. Les Seigneurs de la ville ordonnèrent la capture immédiate du Rôdeur sombre, mais le temps que le guet force les portes de sa villa, Vanrak et ses fidèles avaient déjà fui par un portail secret menant à Undermountain. Il y demeura avec ses partisans et, au cours de l'année du Masque obscur (1171 CV), ils parvinrent à conquérir la strate aujourd'hui connue sous le nom de tragédie de Vanrak.

À partir de sa nouvelle base, Vanrak étendit son influence dans une grande partie d'Undermountain et envoya régulièrement des escouades d'élite pour affronter les fidèles de Séluné dans la ville à la surface. C'est au cours de l'année du Tombeau (1182 CV) qu'il obtint son succès le plus spectaculaire ; ses fidèles parvinrent à infiltrer la Haute Demeure des étoiles par ses caves, à massacrer la plupart de ses habitants avant qu'ils ne puissent donner l'alerte et à incendier le temple qui a été entièrement détruit par les flammes. Les envahisseurs s'emparèrent également de suffisamment de trésors dans les coffres du temple pour financer la quête d'immortalité du seigneur Vanrak. En quelques années, le Rôdeur sombre parvint à se transformer en chevalier de la mort.

Au cours des années qui suivirent, les Seigneurs de Waterdeep menèrent la vie dure à Vanrak Lunétoile. Ils engagèrent des aventuriers pour qu'ils s'aventurent à Undermountain afin de capturer Vanrak et ses fidèles pour qu'ils soient jugés. Bien qu'aucun de ces groupes n'ait réussi, ils infligèrent tellement de pertes aux troupes de Vanrak que ce dernier ne fut plus une menace pour la cité.

Halaster Blackcloak aggrava les problèmes de Vanrak en encourageant de temps en temps d'autres habitants d'Undermountain à envahir la tragédie de Vanrak. En dernier recours, les quelques prêtres de Shar encore présents effectuèrent un rituel pour canaliser le désespoir de la monture de Vanrak, le dragon d'ombre Umbraxakar, afin de l'utiliser pour transporter la tragédie de Vanrak dans le Shadowfell. En définitive, il leur fut impossible de briser l'emprise magique qu'Halaster exerçait sur Undermountain mais, une petite section de la tragédie de Vanrak fut tout de même transportée sur le plan de l'ombre et s'y établit.

Face à ces échecs, Vanrak en vint à croire que Shar l'avait trompé et avait orchestré sa déchéance uniquement pour nuire à sa Némésis, Séluné. Vanrak avait perdu sa famille, son titre et la majeure partie de son armée et il risquait de perdre le contrôle de son domaine. Au cours de l'année des Ombres silencieuses (1436 CV), il abjura sa foi envers Shar et supplia Séluné de lui pardonner la destruction de son temple et de ses fidèles. En un acte désespéré de rédemption, le chevalier de la mort détruisit sa forme morte-vivante en utilisant une *épée radieuse*. Depuis, Keresta Fendroche, vampire et clerc de Shar, règne sur la tragédie de Vanrak.

L'ombre de Vanrak ne hantant plus les mémoires, la maison Lunétoile a prospéré. La famille de Waterdeep est actuellement dirigée par dame Wylynd Lunétoile. Autrefois rusée, cette femme de la noblesse qu'on estime âgée de plus de cent ans, est aujourd'hui sénile. Bien qu'elle n'ait eu aucun enfant, Wylynd est entourée de parents éloignés dont un petit-neveu demi-drow particulièrement malin, nommé Helion Lunétoile qu'elle a choisi pour héritier. Les affaires familiales concernent la cartographie et l'exploration. Pour des raisons qu'elle préfère taire, Wylynd est connue pour financer de temps en temps des expéditions à Undermountain.

Qui réside là ?

Cette strate est contrôlée par des fidèles de Shar et des créatures de l'ombre.

Keresta Fendroche

Keresta Fendroche a grandi dans les rues de Waterdeep et elle a connu la misère. En quête d'une vie meilleure, elle est devenue aventurière et elle est partie chercher gloire et richesses à Undermountain. Elle a trouvé la mort dans l'antre d'un vampire et elle est devenue une vampirienne sous son contrôle.

Quand Vanrak a détruit le vampire et conquis son antre, il a pris Keresta sous son aile. Ravagée par les ténèbres et par la perte, Keresta était attirée par Shar comme un papillon par une flamme et elle est rapidement devenue un clerc vampire de la divinité maléfique. Elle dirige désormais ce qui reste du culte de Shar dans la tragédie de Vanrak et compte envoyer un groupe en mission afin de détruire les tours de l'Aube, le temple de Lathandre (le dieu de la naissance et du renouveau) à Waterdeep. Elle envisage également de détruire la maison de la Lune, le temple de Séluné à Waterdeep, divinité qu'elle blâme pour la destruction de Vanrak Lunétoile.

Keresta est un **vampire** avec les modifications suivantes :

- Keresta peut convoquer des **mille-pattes géants** au lieu de loups.
- Elle gagne la capacité d'incantation décrite ci-dessous.

Incantation. Keresta est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de clerc suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, réparation, résistance, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *fléau, injonction, blessure, rayon empoisonné*
2e niveau (3 emplacements) : *cécité/surdité, rayon affaiblissant, arme spirituelle*
3e niveau (3 emplacements) : *animation des morts, jeter une malédiction, dissipation de la magie, esprits gardiens*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, protection contre la mort, divination*
5e niveau (1 emplacement) : *coquille antivie, vague destructrice*

Effets régionaux

La tragédie de Vanrak est l'antre de Keresta et on peut y remarquer les effets régionaux suivants :

- La brume est omniprésente dans les zones de ténèbres ou faiblement éclairées. Elle disparaît dès qu'on éclaire ces zones mais réapparaît une fois que la lumière s'éloigne. Dans certaines zones, comme cela est indiqué dans leur description, le brouillard n'est pas dissipé même en présence de lumière.
- Les rats et les chauves-souris pullulent. Dans les zones où ces créatures ne sont pas spécifiquement mentionnées, leurs déjections et leur guano trahissent leur présence et les ténèbres résonnent constamment de leurs cris stridents et des bruits de leurs petites pattes sur la roche.

Si Keresta est détruite, la brume disparaît et les rats ainsi que les chauves-souris meurent peu à peu jusqu'à ce qu'il ne reste que quelques spécimens.

Umbraxakar

Le dragon d'ombre Umbraxakar était autrefois un dragon de bronze loyal bon nommé Glyster. Appréciant particulièrement d'adopter une forme humaine, il était l'ami et le compagnon de Vanrak Lunétoile et il est resté à ses côtés même après sa déchéance. Glyster a tenté d'éloigner Vanrak du culte de Shar, mais en vain et le dragon a sombré dans le désespoir. Abattu, il a laissé les prêtres de Shar le transformer en dragon d'ombre pour mieux servir Vanrak au cours des batailles à venir. Depuis, il est connu sous le nom d'Umbraxadar (« né des ombres » en draconique).

Le chevalier de la mort et le dragon d'ombre ont combattu côte à côte pendant de nombreuses années, étendant leur domaine avant de le défendre contre les aventuriers et d'autres envahisseurs. Désormais, la seule chose qui importait à Umbraxakar était son amitié avec Vanrak. Cette amitié s'est terminée lorsque Vanrak s'est détruit avec une *épée radieuse* abandonnant Umbraxakar et les derniers fidèles de Shar à leur triste sort.

Les visions d'Umbraxakar

Tandis que les personnages explorent les zones de la tragédie de Vanrak, ils ont des visions magiques qui leur font voir ce que le dragon a vécu il y a bien longtemps. Ces visions, engendrées par le désespoir d'Umbraxakar, leur fournissent des indices qui peuvent les aider à libérer le

dragon de sa sombre malédiction. Un personnage protégé par un champ antimagie ou sous l'effet du sort *dissipation du mal ou du bien* ne subit pas ces visions.

Les personnages rencontrent également des projections magiques d'Umbraxakar. Ces sombres projections se manifestent comme une étrange brume noire ayant la forme d'un dragon. Une projection prise pour cible par le sort *dissipation de la magie* ou qui entre en contact avec un champ antimagie est immédiatement détruite. Sinon, on ne peut absolument pas l'affecter.

Le culte de Shar

Le culte de Shar de la tragédie de Vanrak regroupe principalement des vampiriens contrôlés par Keresta Fendroche. De temps en temps cependant, des adeptes vivants parviennent jusqu'ici, guidés à Undermountain par la sombre grâce de Shar en personne. Keresta transforme les acolytes les plus prometteurs en vampiriens. Ceux qui sont jugés indignes de la bénédiction de Shar nourrissent de leur sang Keresta et ses rejetons avant que leurs corps exsangues ne soient dévorés par Umbraxakar.

Les fidèles sont des humains d'alignement neutre mauvais vêtus d'habits de cérémonie poussiéreux par-dessus leur armure. Ces habits de cérémonie portent le symbole de Shar : un cercle noir bordé de violet foncé.

Dans le Shadowfell

Les zones 19 à 33 de la tragédie de Vanrak se trouvent dans le Shadowfell et elles y demeurent tant qu'Umbraxakar est en vie. Dans ces zones, la lumière vive est réduite à une lumière faible et la lumière faible n'est plus que ténèbres. De plus, il n'y a plus aucune couleur dans ces zones et l'air est imprégné d'une puanteur de mort. Les murs sont lézardés, les dalles au sol sont déformées et cassées à de nombreux endroits et les plafonds ont commencé à s'affaisser comme s'ils allaient bientôt s'effondrer.

Les zones du Shadowfell ne font pas partie d'Undermountain et ne sont donc pas soumises à ses restrictions magiques (voir « Les modifications à la magie », page 10).

À cause du désespoir du dragon d'ombre, certaines autres zones de la tragédie de Vanrak peuvent entrer ou sortir du Shadowfell à intervalles irréguliers ; ce phénomène peut durer quelques secondes, quelques minutes ou parfois quelques heures. Ces phénomènes se produisent à votre discrétion et durent aussi longtemps que vous le souhaitez. Quand une zone glisse dans le Shadowfell, toutes les couleurs et les lumières de cette zone sont modifiées comme cela est expliqué ci-dessus.

Le désespoir du Shadowfell

Les personnages qui s'attardent dans le Shadowfell peuvent être envahis par le désespoir (voir « Règle optionnelle : Le désespoir du Shadowfell » dans le chapitre 2 du *Dungeon Master's Guide*).

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 18. Les zones sur la carte entourées d'une couleur sombre sont celles qui ont glissé dans le Shadowfell.

1. L'entrée

Les personnages qui sont descendus par le tunnel de la dix-septième strate parviennent jusqu'à une série de tunnels grossièrement creusés qui débouchent sur un couloir de 3 mètres de hauteur constitué de pierres de taille lisses.

2. Un vide poussiéreux

Le plafond de cette salle, et des couloirs qui y mènent, a une hauteur de 3 mètres ; le sol est couvert de poussière.

3. La statue de Shar

Brume. Dans cette salle, la visibilité est réduite par la brume.

Statue. Dans l'angle est se dresse une statue en marbre noir représentant une femme vêtue d'une longue cape tenant deux dagues. Trois squelettes humains couverts de poussière gisent à ses pieds.

Silhouette en habits de cérémonie. Une silhouette humanoïde vêtue de robes noires et violettes est agenouillée devant la statue.

Cette silhouette n'est qu'une robe vide qui s'affaisse si on la touche ou si on lui lance un sort de *dissipation de la magie*.

Les squelettes qui gisent aux pieds de la statue sont les dépouilles d'aventuriers morts depuis longtemps et qui ont été placées ici comme un avertissement de ne pas déranger la statue de 2,10 mètres. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD15 détermine que la statue est une représentation de Shar.

4. De vieux amis

Brume. Dans cette salle, la visibilité est réduite par la brume.

Tapisseries. Des tapisseries en lambeaux qui représentaient des environnements côtiers sont entassées près des murs. Si l'on dérange les tapisseries, l'une des projections d'Umbraxakar apparaît au milieu de la salle. Il se précipite vers les intrus en espérant les effrayer.

Vision. Tout personnage qui avance au moins jusqu'au milieu de la salle fait l'expérience d'une des visions fugitives du dragon d'ombre.

Vision du dragon

Dans cette vision, le personnage se tient devant un noble couvert d'une cape (le seigneur Vanrak Lunétoile) au sommet d'une falaise balayée par le vent surplombant la mer. Le noble lui demande de se joindre à lui pour une quête dangereuse dans les Jungles noires. Posant une main sur l'épaule du personnage, l'homme demande : « Nous sommes amis Glyster, n'est-ce pas ? » Puis la vision s'estompe.

5. Le présent d'Umbraxakar

Brume. Dans cette salle, la visibilité est réduite par la brume.

Bas-reliefs. Les murs sont couverts de bas-reliefs de squelettes humains enchevêtrés.

Vision. Tout personnage qui avance au moins jusqu'au milieu de la salle fait l'expérience d'une des visions fugitives du dragon d'ombre.

Vision du dragon

Dans cette vision le personnage est assis à un feu de camp en compagnie d'un noble élégant (le seigneur Vanrak Lunétoile). Le personnage donne au chevalier un anneau en corail poli en gage de reconnaissance pour leur longue amitié. En passant l'anneau, le noble sourit et dit : « Je chérirai ce trésor à tout jamais. » Puis la vision s'estompe.

Trésor. Le premier personnage à faire l'expérience de la vision marche sur un anneau par terre. En l'examinant attentivement, on constate que c'est le même que dans la vision du dragon : un anneau en corail poli qui scintille aux couleurs de l'arc-en-ciel. Cet anneau n'est pas magique et a une valeur de 250 po.

6. Les quartiers des adeptes

Mobilier. Six lits superposés vides, en bois, sont alignés contre les murs nord et est. Entre les lits superposés, il y a des étagères en pierre sur lesquelles sont entreposés des rations, des barriques d'eau, de la vaisselle en bois et des ustensiles en acier.

Voûte. Le cadre d'un portail en pierre est taillé dans le mur sud ; les deux côtés de l'arche sont sculptés pour représenter un elfe légèrement vêtu (un homme et une femme), un doigt posé sur la bouche pour évoquer le silence.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur est mène à la zone 5.

Le portail-voûte menant à la strate 6

Cette arche est l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Si le sort *silence* est lancé et que la voûte se trouve dans la zone d'effet, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 9 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 47a de la sixième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

7. Les halls de prière

Les fidèles du culte se réunissent dans cette zone pour prier Shar et être soumis aux épreuves de dévotion de Keresta.

7a. Les rats grouillants

En approchant de cette salle, les personnages entendent des voix humaines en train de chanter. La salle contient les éléments suivants :

Flammes pourpres. Sur les murs sont alignées des appliques en fer rouillées avec des torches enduites de cire noire qui brûlent d'une flamme pourpre.

Rituel du culte. Chantant d'une voix grave, six **membres de secte** humains du culte de Shar sont agenouillés sur des tapis tissés au centre de la zone. Un **fanatique de secte** humain recouvert par une **nuée de rats** se tient silencieusement au milieu d'eux.

Les adeptes à genoux se nomment Caradoc, Feldar, Hong, Khafra, Sérénade et Xandéval. En chantant, ils répètent inlassablement les strophes suivantes : « Les ténèbres éteignent le soleil. Les ténèbres avalent la lune. Nous ne sommes que nuit. »

Keresta Fendroche se sert de la nuée de rats pour mettre à l'épreuve le fanatique nommé Jian. Pour réussir cette épreuve, il doit laisser les rats courir sur son corps sans avoir peur et sans protester sinon ils le dévoreront. Ce n'est qu'en réussissant ce test qu'il peut espérer devenir un des vampiriens de Keresta.

Quand des intrus arrivent, les membres de la secte s'arment et attaquent. Jian, cependant, ne bronche pas tant que les rats le recouvrent. S'il subit des dégâts, il panique et il est rapidement dévoré par les rats. Si la nuée perd plus de la moitié de ses points de vie, elle se disperse et les rats s'enfuient.

7b. La préparation du rituel

Table. Au milieu de la salle se dresse une table à tréteaux en bois sur laquelle il y a un petit tas de trésors ainsi que des flasques d'huile et des bougies vacillantes.

Membres de secte. Deux **membres de secte** humains du culte de Shar recouvrent d'huile les précieuses babioles.

Ils se nomment Elthimar et Zélaya. Délicatement, ils couvrent d'une onction spéciale des objets récupérés dans le trésor d'Umbraxakar, des trésors qui seront utilisés au cours de rituels pour ancrer les souvenirs du dragon d'ombre dans des zones spécifiques de la tragédie de Vanrak.

Trésor. Parmi les objets sur la table il y a trois coupes en argent (25 po chacune), deux dagues de cérémonie avec une lame en obsidienne (75 po chacune), une statuette en corail représentant une sirène tenant une perle rose (250 po), une harpe en bois exotique avec des incrustations d'ivoire et de zircon (750 po) et un masque de dragon en cristal (2 500 po).

7c. Le hall du festin

Les adeptes qui ne sont pas dignes de devenir des vampiriens sont conduits ici pour nourrir la progéniture de Keresta.

Festin des vampires. Le cadavre d'un homme nu est allongé sur une chaise longue au centre de la pièce ; sa robe noire et pourpre est posée sur une petite table proche. Deux **vampiriens** sont penchés sur le corps, le premier aspirant avidement le sang en mordant un des poignets du mort et le second avec les crocs plantés dans une cuisse.

Flammes pourpres. Sur les murs sont alignées des appliques en fer rouillées avec des torches enduites de cire noire qui brûlent d'une flamme pourpre. De beaux fauteuils en bois avec une assise et un dossier rouges rembourrés sont disposés entre elles.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur est mène à la zone 8.

Les vampiriens, nommés Angelica et Yavéros, sifflent comme des serpents en présence d'intrus ; ils leur demandent de partir et les attaquent s'ils n'obtempèrent pas. Si on examine le cadavre attentivement, on ne remarque aucune trace de lutte ce qui laisse supposer qu'il ne s'est pas défendu quand il a été vidé de son sang.

8. Le repos d'Éclat de l'aube

Brume. Dans cette salle, la visibilité est réduite par la brume.

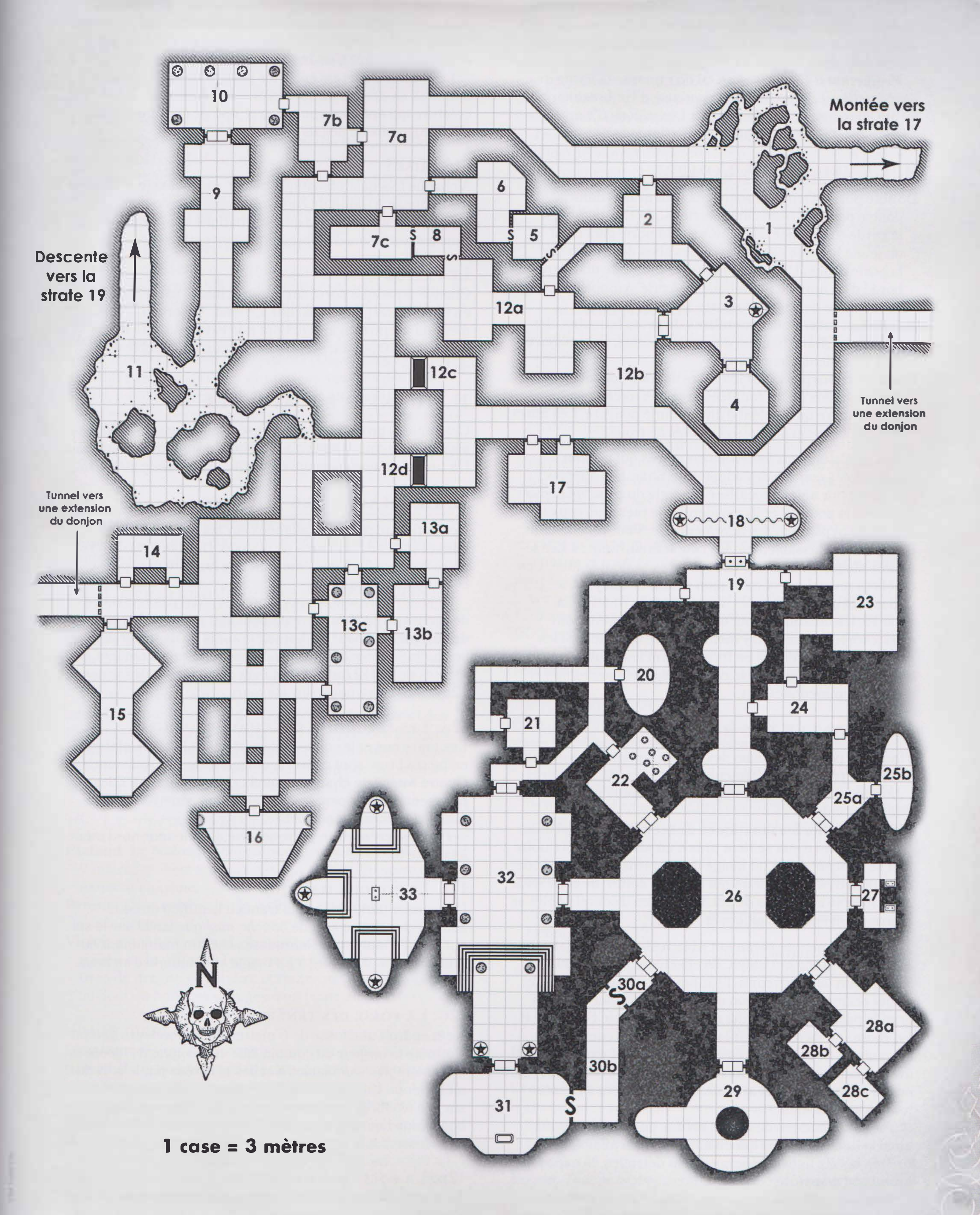
Vision et garde. Tout personnage qui avance au moins jusqu'au milieu de la salle fait l'expérience d'une des visions fugitives du dragon de l'ombre et remarque la garde étincelante d'une épée longue posée sur le sol couvert de brume (voir « Le trésor, ci-après »).

Vision du dragon

Dans cette vision, le personnage est confronté à un homme vêtu d'une chemise de mailles en mithral (le seigneur Vanrak Lunétoile). Le regard fou, il pointe son épée longue à la lame rayonnante vers le personnage et hurle : « Qu'avons-nous à craindre des ténèbres, toi et moi ? Undermountain est notre foyer. Elle nous appelle, ne l'entends-tu pas ? » Agitant son épée dans les airs comme un lunatique, il poursuit : « Ensemble nous élèverons le nom de Lunétoile vers des sommets glorieux dont mon père n'a jamais osé rêver ! Waterdeep tremblera à sa seule évocation! » Puis la vision s'estompe.

Le trésor

La garde qui gît par terre est sculptée pour ressembler à un dragon de bronze aux ailes déployées et à la gueule béante. Il s'agit d'une *épée radieuse* qui a porté de nombreux noms



Carte 18 : La tragédie de Vanrak

au cours des années y compris Fureur du jour et Fléau de Shar. Un sort de *légende* révèle son véritable nom (Éclat de l'aube) et sa vocation initiale : détruire les vampires et les autres créatures de la nuit.

Projection d'Umbraxakar. Si on ramasse la garde de l'*épée radieuse*, la projection vaporeuse d'Umbraxakar se forme au milieu de la pièce (voir « Les visions d'Umbraxakar », page 232). Elle ne peut pas quitter la salle.

9. La veillée de l'ombre

Double porte. Deux personnages sont gravés dans la double porte au nord : un guerrier squelettique tenant la garde d'une épée sans lame sur la porte gauche et un jeune homme élégant avec des ailes de dragon sur la porte droite. Un disque noir de 1 mètre de diamètre bordé d'un anneau métallique violet (le symbole de Shar) est peint au-dessus de la porte à double battant.

Adeptes et rats. Douze **membres de secte** humains, des fidèles de Shar, chantent devant les portes. Des **nuées de rats** grouillent à leurs pieds.

Flammes pourpres. Sur les murs du fond sont alignées des appliques en fer rouillées avec des torches enduites de cire noire qui brûlent d'une flamme pourpre. Les murs des alcôves sont fissurés et criblés de trous.

Les rats attaquent toutes les créatures qui ne sont pas habillées comme des adeptes de Shar. Les adeptes chantent pour aider à focaliser l'énergie du rituel se déroulant dans la zone 10 et ils essaieront de tuer tous ceux qui ne semblent pas être des adorateurs de Shar. En chantant, ils répètent inlassablement les couplets suivants : « Les ténèbres éteignent le soleil. Les ténèbres avalent la lune. Les ténèbres revendiquent ce donjon et tout ce qui y vit. »

Sachant qu'il ne faut pas interrompre le rituel de la zone 10, les fanatiques font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher les portes qui y mènent d'être ouvertes. Si les personnages entrent ici en franchissant les doubles portes, les adeptes estiment que le rituel a déjà été interrompu et attaquent immédiatement.

10. La salle des rituels

Flammes pourpres. Dans des niches sur les murs de cette salle de 6 mètres de hauteur, des bougies de cire noire brûlent d'une flamme pourpre illuminant la pièce d'une lumière faible.

Rituel du culte. Six **fanatiques de secte** chantent à l'unisson. Chacun d'eux se tient près d'un pilier en pierre noire et se concentre sur un nuage de brume tourbillonnant de 2,40 mètres de diamètre qui flotte au centre de cette salle à 3 mètres au-dessus du sol. Des lignes d'énergie noire se propagent entre les piliers et le nuage.

Les fanatiques se nomment Abberoch, Bélora, Liana, Shanzo, Torfiana et Uzalyn. Ils effectuent un rituel visant à ancrer un des souvenirs d'Umbraxakar dans cette salle ce qui permettra au dragon d'ombre d'entraîner une plus grande partie de la tragédie de Vanrak dans le Shadowfell. En chantant, ils répètent inlassablement les couplets suivants : « Les ténèbres éteignent le soleil. Les ténèbres avalent la lune. Les ténèbres revendiquent ce donjon et tout ce qui y vit. » S'ils sont attaqués, ils continuent à chanter tout en se défendant.

Tuer un fanatique désactive un des piliers, détruisant ainsi la ligne d'énergie qui en émane ce qui affaiblit le rituel. Si les six lignes d'énergies sont détruites, la nappe de brouillard disparaît.

Tant qu'il reste au moins une colonne active, les personnages distinguent dans le nuage la forme floue d'un dragon de bronze adulte entouré de silhouettes en robes noires portant le symbole sacré de Shar et lisant des parchemins. Tandis que la puissante créature se tord de douleur, ses écailles de bronze s'assombrissent.

Les lignes d'énergie entre les piliers et le nuage sont à 3 mètres au-dessus du sol et s'évitent facilement. Toute créature qui entre en contact avec une de ces lignes subit 10 (3d6) points de dégâts nécrotiques.

Surprise !

À chaque fois qu'un fanatique meurt, un **assassin d'ombres** (voir annexe A) jaillit du cadavre et rejoint le combat agissant à la même initiative que le fanatique qui l'a engendré. Puis les assassins d'ombres protègent cette salle.

Le trésor

Chaque fanatique porte sur lui un symbole sacré de Shar en obsidienne (25 po chacun). Le chef, Abberoch, a également un sceptre en argent dont une extrémité a la forme d'une clef (70 po). Le sceptre déverrouille la double porte de la zone 18.

11. Tunnels et cavernes

Ces tunnels grossièrement creusés sont vieux de plusieurs siècles mais on n'y trouve aucun indice sur leurs origines. Un tunnel au nord s'enfonce lentement jusqu'à la strate 19.

12 Les halls des bougies

Des petites niches sont alignées sur les murs de ces couloirs et salles de 3 mètres de plafond. Des bougies de cire noire dont les flammes émettent une lumière pourpre se consument à l'intérieur.

Si jusqu'à présent les personnages n'ont pas rencontré de réelles difficultés, Keresta peut leur envoyer des vagues de **vampiriens** pour les harceler tandis qu'ils traversent ces halls éclairés à la bougie. Les vampiriens attaquent en meutes de 1d4+2 individus et évitent les fosses des zones 12c et 12d en rampant sur les murs.

12a. Les perchoirs des chauves-souris.

Les murs nus et le sol de cette série de salles aux plafonds en pierre brute sont couverts de guano de chauves-souris. Quatre **nuées de chauves-souris** sont réunies ici. Elles poussent des cris perçants si des intrus pénètrent ici et fuient si la zone est perturbée.

Porte secrète. Une porte secrète dans le mur nord mène à la zone 8.

12b. La bouche magique

Le premier personnage qui franchit le milieu de cette zone déclenche un sort de *bouche magique* lancé sur le sol qui dit en commun : « Rebroussez chemin maintenant ou renoncez à tout espoir ! » La magie se réinitialise au bout d'une heure.

12c. La fosse des ténèbres

À cet endroit une fosse de 6 mètres de profondeurs s'étend sur toute la largeur du couloir. Elle est remplie de *ténèbres* impénétrables semblables à celles générées par le sort du même nom. Un sort réussi de *dissipation de la magie* lancé sur ces ténèbres les dissipe mais elles réapparaissent au bout d'une heure. Il n'y a rien d'autre que des ténèbres dans cette fosse.

12d. La fosse des ossements

À cet endroit une fosse de 6 mètres de profondeurs s'étend sur toute la largeur du couloir. Le fond est couvert

d'ossements de rats qui sont tombés dans la fosse et qui se sont nourris les uns des autres avant de mourir.

13. Les antres des vampires

La puanteur de la mort imprègne ces immondes antres.

13a. La progéniture folle

Marmonnant tout seul, Brek, un **vampirien** qui a succombé au désespoir et à la folie après avoir perdu les faveurs de Keresta, est recroquevillé au plafond dans l'angle nord-est de cette salle vide. Tant qu'ils n'attaquent pas, il pense que les intrus sont le fruit de son imagination.

13b. La progéniture au repos

Le sol de cette salle, couvert de dizaines de cercueils en bois, est un terrain difficile. Certains cercueils sont intacts tandis que d'autres ont été détruits par le temps. La plupart sont vides mais dans trois d'entre eux se reposent les **vampiriens** nommés Déviana, Ezra et Yuri. Les personnages qui réussissent un test de Dextérité (Discrétion) DD15 peuvent passer à côté des vampiriens sans les déranger. Sinon, ils se réveillent tous les trois et attaquent.

Trésor. Les personnages qui fouillent tous les cercueils trouvent un sceptre en argent avec une extrémité sculptée en forme de clef (70 po). Le sceptre déverrouille la double porte de la zone 18.

13c. Le hall vide

Dans ce hall vide, cinq colonnes de pierre drapées de toiles d'araignées soutiennent un plafond voûté de 6 mètres de haut.

14. L'atelier d'encirage du temple

Les torches utilisées dans la tragédie de Vanrak sont enduites d'une cire noire qui, en brûlant, dégage une flamme pourpre. Les adeptes de Shar connaissent le procédé pour fabriquer cette cire qu'ils utilisent aussi pour leurs bougies.

Cette salle contient tous les outils et les ingrédients nécessaires pour fabriquer des bougies en cire noire et des torches enduites de cette matière, y compris des flasques d'huile, des creusets en céramique et des moules de bougie en bois. Les ingrédients et les outils sont posés sur des tables en bois disposées au hasard dans la pièce.

15. Le trône brisé

Plafond. Le plafond voûté culmine à une hauteur de 9 mètres et il est soutenu par des arches de pierre qui tombent en ruine.

Brume. Dans cette salle, la visibilité est réduite par la brume.

Vision et trône croulant. Tout personnage qui franchit le milieu de la salle fait l'expérience d'une des visions fugitives du dragon de l'ombre et remarque un tas de débris au bout du hall : les vestiges d'un trône en pierre.

Vision du dragon

Dans cette vision, le personnage se tient à côté d'un guerrier squelette avec des petits éclats de lumière rouge dans ses orbites creuses (le seigneur Vanrak Lunétoile). Avachi sur un trône de pierre, il dit : « Est-ce cela l'héritage de Vanrak Lunétoile ? Un roi de l'ombre condamné à régner sur ces halls sans lune, passant son temps à se protéger des assassins, des magiciens fous et des fantômes des anciens ? Est-ce tout ce que Shar peut m'offrir ? J'ai eu mon compte de ténèbres et de pertes, mon vieil ami. » Puis la vision s'estompe.

Le trône de Vanrak

Près du mur sud, de la brume tourbillonne autour d'un tas de gravats qui étaient autrefois le trône de Vanrak. Si quelqu'un approche à moins de 3 mètres des décombres, une projection vaporeuse d'Umbraxakar jaillit du trône brisé et tente d'effrayer les intrus bien qu'elle ne puisse leur faire de mal. Elle disparaît si on touche aux décombres.

Trésor. L'ancienne *armure de mithral* (chemise de mailles) de Vanrak Lunétoile est ensevelie sous les pierres ; elle a comme propriété d'accorder à son porteur une vision dans le noir sur une portée de 18 mètres. Si un personnage enfile cette armure dans la tragédie de Vanrak, deux **assassins d'ombres** (voir annexe A) se matérialisent à côté de lui et l'attaquent.

16. Le portail-voûte menant à la strate 15

Plafond. Le plafond de cette salle culmine à une hauteur de 9 mètres.

Voûte. Une arche en pierre décorée de représentations émaillées d'or de dragons en vol s'ouvre dans le mur sud. Au-dessus de la voûte, le mur porte l'inscription suivante en draconique : « Seul un dragon peut ouvrir ce portail. »

Fontaines. Les alcôves à l'ouest contiennent des fontaines en pierre, chacune d'elle étant sculptée pour ressembler à un dragon de bronze crachant de l'eau dans un bassin richement ouvragé.

Les fontaines sont alimentées par une source souterraine et leur eau est propre et fraîche. Les habitants vivants de la tragédie de Vanrak dépendent de cette eau pour survivre.

On peut casser une des sculptures de dragon de 1,20 mètre en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD20 et s'en servir afin d'activer le portail-voûte de cette salle. Chaque sculpture est un objet de Petite taille qui pèse 250 kilos.

Le portail-voûte

Il s'agit de l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute quand un dragon réel ou illusoire touche la voûte. On peut également ouvrir le portail en se servant d'une interprétation artistique d'un dragon, comme une figurine en forme de dragon ou le dessin d'un dragon.
- Les personnages doivent être de niveau 13 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 30a de la quinzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

17. Le cor perdu du nain

Brume. Dans cette salle, la visibilité est réduite par la brume.

Crochets et cor. Sur les murs sont alignés des petits crochets en fer sur lesquels étaient autrefois accrochés des tableaux. Un cor en or incrusté de gemmes est suspendu à un de ces crochets sur le mur est (voir « Le trésor », ci-après).

Vision. Tout personnage qui passe au moins une minute à fouiller cette pièce fait l'expérience d'une des visions fugitives du dragon d'ombre.

Vision du dragon

Dans cette vision, le personnage se trouve dans un vaste hall soutenu par six colonnes (zone 32) dominant six aventuriers aux yeux bandés attachés aux colonnes par des cordes. Une voix caverneuse (celle du seigneur Vanrak Lunétoile) donne un ordre terrible : « Umbraxakar donne à ces idiots la mort qu'ils méritent ! » Un cône d'énergie nécrotique jaillit du personnage alors que le dragon d'ombre libère son souffle sur le prisonnier le plus proche, un nain dépouillé de ses affaires. Tandis que le nain se dessèche et meurt, une ombre morte-vivante surgit de son cadavre et la vision s'achève.

Le trésor

Un personnage qui examine le cor en or incrusté de gemmes et qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD25 l'identifie comme étant un cor d'alerte unique confié à l'héritier royal du clan Thrumbra, une famille de nains d'écu que l'on pensait avoir été exterminée par des orcs il y a plus d'un siècle dans les lointains monts du Crépuscule. Les personnages nains ont un avantage pour ce test. Le cor vaut 2 500 po en tant qu'objet d'art mais on peut le revendre pour 7 500 po à un acheteur qui apprécie les reliques historiques.

18. Le seuil de l'ombre

Deux tunnels convergent vers une salle de 6 mètres de plafond qui contient les éléments suivants :

Statues. Dans des alcôves qui se font face, deux statues d'obsidienne de 3,6 mètres de haut sont posées sur des blocs de pierre de 1,5 mètre de hauteur. Chaque statue représente une femme sans visage en habits de cérémonie tenant un fil d'argent tendu entre ses mains écartées.

Le rideau d'ombre. Un mince rideau translucide constitué d'ombre est tendu entre les statues, ondulant comme un voile noir agité par une brise légère.

Porte à double battant verrouillée. Derrière le rideau d'ombre se trouve une grande porte cintrée à double battant surmontée d'une gravure d'un dragon de bronze, ses ailes formant l'encadrement de la porte. Devant la porte des lettres en draconique sont gravées par terre.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'invocation autour de chaque fil d'argent. Les fils ne peuvent être tranchés que par une épée magique. Un fil tranché disparaît, mais provoque l'apparition momentanée d'une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12) entre les mains de la statue. Cette rune ancienne prend pour cible la personne qui a tranché le fil. Déterminez la rune en piochant au hasard une carte de runes anciennes (voir l'annexe B). Le rideau d'ombre disparaît quand les deux fils ont été tranchés.

Le rideau ondulant d'ombre qui s'étire entre les deux statues s'étend du sol au plafond et, avec un sort de *détection de la magie*, on peut savoir qu'il dégage une forte aura de magie nécromantique. Les statues sont collées aux murs derrière elles, aussi il est impossible de contourner le rideau.

Toute créature qui traverse le rideau doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD17. Une créature subit 22 (4d10) dégâts nécrotiques en cas d'échec, sinon la moitié. Le plus grand danger du rideau est moins évident : si la porte à double battant est forcée, six **âmes-en-peine** émergent du rideau et attaquent. Elles poursuivent les créatures qui fuient. Une âme-en-peine qui n'a personne à attaquer au cours de son tour retourne dans le rideau et disparaît. Les âmes-en-peine n'apparaissent pas si le rideau n'est plus là.

La porte à double battant verrouillée

L'inscription sur le sol en draconique signifie : « L'ombre est la clef. » Creusée dans le sol au-dessus de l'inscription, il y a une petite serrure de 8 centimètres de profondeur qui contient un mécanisme. Un sceptre en argent avec une extrémité ayant la forme d'une clef (que l'on peut trouver dans les zones 10 et 13b) s'emboîte parfaitement dans la serrure. Si un personnage utilise une source de lumière pour projeter l'ombre du sceptre-clef sur la porte, les deux battants s'ouvrent et autorisent ainsi l'accès à la zone 19. C'est cette ombre, pas la clef en elle-même, qui déverrouille les portes. À moins qu'ils soient maintenus ouverts, les battants se referment et se verrouillent automatiquement 1 minute après avoir été ouverts. Les battants ne sont pas verrouillés de l'autre côté et s'ouvrent sans le sceptre-clef depuis la zone 19.

Les battants verrouillés peuvent également s'ouvrir avec un sort de *déblocage* ou une magie similaire, ou bien être forcés en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD28.

19. Le hall de la mort

Les personnages qui entrent dans ce hall pour la première fois ont l'impression d'avoir franchi un seuil planaire, mais il faut réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD20 pour confirmer que cette partie du donjon se trouve dans le Shadowfell. Toutes les couleurs ont disparu de ce hall imprégné de la puanteur de la mort (voir « Dans le Shadowfell », page 233). Voici les autres éléments caractéristiques du hall :

Plafond. Le plafond voûté est à une hauteur de 9 mètres.

Crânes et ossements. D'anciens crânes et ossements (les restes d'aventuriers et de monstres morts) ont été entreposés dans des alcôves dans la partie sud du hall.

Vision. Un personnage qui ouvre une porte menant à l'est ou à l'ouest fait l'expérience d'une des visions du dragon d'ombre.

Si les os sont dérangés, une bouche spectrale géante avec des crocs apparaît en flottant à 3 mètres au-dessus du sol devant la porte à double battant au sud. Elle récite les phrases suivantes en commun avant de disparaître :

> Bienvenue dans la tanière d'Umbraxakar.
> Un dragon sous l'emprise du désespoir
> Invoque les souvenirs de son ami :
> Par la lame du soleil, il a péri.

Vision du dragon

Dans cette vision, le personnage se bagarre contre un homme portant une chemise de mailles en mithral (le seigneur Vanrak Lunétoile). Le combat cesse quand l'homme est projeté à terre, se redresse avec difficulté et tire la garde en bronze d'une *épée radieuse* qui se met soudain à briller d'une intense lumière. Puis il dit : « Tu te souviens de ça ? Le présent que tu m'as offert ? Défie-moi encore et je t'arracherai ton grand cœur pour le manger ! » La perspective change alors que le personnage se transforme en dragon de bronze et déclare en commun : « Vanrak ! Je suis ton ami. Écoute-moi. Elle se sert de la souffrance que tu éprouves suite la mort de ton père afin de t'entraîner sur les voies les plus obscures. Pour l'amour de Séluné, ne la suis pas ! » Puis la vision s'estompe.

20. Y-a-t'il des Lunétoile dans le coin ?

Mobilier. Des fauteuils en bois rembourrés et des tapisseries luxueuses sont disposés tout autour de cette salle. Ravagés par le temps, il n'en reste que des tas de bois moisis et de tissus en loques. Une grande partie du sol de la pièce est recouvert d'un tapis ovale en lambeaux qui a également subi les ravages du temps.

Projection. La première fois qu'une créature entre dans cette salle, une forme draconique menaçante se forme dans la brume. La forme draconique plane au milieu de la salle et tente d'effrayer les intrus avec son impressionnante présence. Comme les autres projections du dragon d'ombre, celle-ci est inoffensive.

Un personnage qui examine le tapis et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD15 remarque qu'il est décoré d'un blason presque effacé représentant un croissant de lune argentée et quatre étoiles d'argent sur un champ bleu roi. Il faut réussir un test d'Intelligence (Histoire) DD15 pour savoir que ce blason appartient à la famille Lunétoile de Waterdeep dirigée par la vénérable dame Wylynd Lunétoile.

21. Fatras

Cette salle au plafond culminant à 3 mètres est encombrée de tout un tas de meubles pourris et d'ossements d'aventuriers et de monstres tués il y a bien longtemps. À cause de ces débris, le sol de cette salle est un terrain difficile.

22. Sous des draps noirs

Draps et statues. Dans la partie nord de cette salle, six statues en bois sont couvertes de draps noirs (chacune de ces statues est une effigie grandeur nature et peinte du seigneur Vanrak Lunétoile sous sa forme de chevalier de la mort).

Vision. Si un personnage soulève ou retire un drap, il fait l'expérience d'une des visions d'Umbraxakar.

Vision du dragon

Dans cette vision, le personnage est en présence de Vanrak Lunétoile, un chevalier de la mort équipé d'une chemise de mailles en mithral et qui tient dans une main une garde d'épée sans lame. « Nous ne méritons ce destin ni l'un, ni l'autre, » dit-il sur un ton lugubre. « Dans les ténèbres, nous nous sommes égarés. » Puis, il fait jaillir de la garde de l'arme une lame de lumière et se l'enfonce dans la gorge avant de tomber en poussière. » La lame s'éteint et tout redevient noir tandis que la garde tombe par terre ainsi que la chemise de mailles en mithral du chevalier de la mort. La vision se termine sur le rugissement tourmenté d'un dragon.

23. Le réfectoire décrépit

Deux lustres en fer rouillé sont suspendus comme des araignées géantes à un plafond culminant à 6 mètres de hauteur. Leurs chaînes sont reliées à des treuils sur le mur est. Sous les lustres se trouve une longue table en bois entourée de douze chaises à haut dossier. Le mobilier est décrépit et drapé de toiles d'araignées.

24. La cuisine décrépite

L'élément central de cette salle de 3 mètres de plafond est un four en pierre qui était autrefois chauffé par des flammes magiques mais dans lequel plus aucun feu ne brûle. Des plans de travail et des placards sont alignés le long des murs avec des piles de vaisselles et d'ustensiles qui n'ont pas été utilisés depuis des années.

25. Le prisonnier des ténèbres

Les personnages ne sont pas les seuls aventuriers à avoir récemment exploré cette strate. L'une de ceux qui les ont précédés a succombé au désespoir du Shadowfell.

25a. Les gardes vampiriques

Ce hall est jonché d'armes brisées et rouillées comme si un combat s'y était déroulé il y a bien longtemps. Trois **vampiriens** nommés Darvanos, Hekella et Tozu sont suspendus au plafond au-dessus de la porte est. Ils gardent la prisonnière de la zone 25b et attaquent tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas.

Hekella possède la clef qui déverrouille les fers de la prisonnière de la zone 25b.

25b. Le garde-manger

Moisissure. Les murs sont couverts d'une moisissure noire et il règne une forte odeur de pourriture.

Prisonnier. Une aventurière humaine nommée Portia Dzuth est enchaînée au nord de la pièce. Ses affaires et son armure sont entassées au sud.

Portia Dzuth vient de Rashéménie. Elle est la seule survivante d'un groupe d'aventuriers engagé par dame Wylynd Lunétoile de Waterdeep afin de retrouver le dragon d'ombre Umbraxakar et de le retransformer en Glyster, le dragon de bronze ami de la maison Lunétoile. Portia pense que la malédiction d'Umbraxakar se lèvera si on le débarrasse de son désespoir mais elle ignore comment faire. Avec ses compagnons, elle a été capturée il y a moins d'un mois, mais elle a perdu la notion du temps et pense être emprisonnée dans la tragédie de Vanrak depuis beaucoup plus longtemps. Les vampiriens se nourrissent de Portia quand le sang vient à manquer et elle porte des marques de morsures. Chaque fois qu'on se nourrit d'elle, Keresta la charme afin qu'elle reste calme.

Un personnage peut libérer Portia de ses chaînes en utilisant la clef de la zone 25a ou en crochetant la serrure avec des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD20. Un personnage peut aussi briser ses chaînes en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD30.

Portia a sombré dans la folie et le désespoir après avoir été forcée de regarder Umbraxakar dévorer les cadavres de ses amis les uns après les autres. Elle ne s'éloigne jamais de ses sauveurs et leur sert de fidèle compagnon jusqu'à ce qu'elle ait quitté Undermountain ou jusqu'à ce que Keresta lui demande de les trahir. Tant qu'elle combat avec le groupe, Portia gagne sa part normale de PX. C'est une **championne** (voir l'annexe A) avec les modifications suivantes :

- Portia est d'alignement loyal neutre et parle le commun.
- Elle est magiquement charmée par Keresta et considère le vampire comme une amie de confiance qu'elle doit écouter et protéger. L'effet se dissipe en 12 heures à moins que Keresta ne la charme à nouveau.
- Elle souffre du désespoir du Shadowfell qui se manifeste par une terreur incontrôlable. Tant qu'elle est soumise à ce désespoir, elle est désavantagée pour tous les jets de sauvegarde et subit le défaut suivant : « Je suis certaine de mourir dans la tragédie de Vanrak. » Elle peut mettre un terme au désespoir après chaque période de long repos en réussissant un jet de sauvegarde de Sagesse DD15. Le sort *apaisement des émotions* la débarrasse aussi de son désespoir ainsi que tout autre sort ou effet magique qui permet de lever une malédiction.

26. La maîtresse vampire

Si les personnages n'ont pas encore rencontré et vaincu Keresta Fendroche, elle se trouve ici quand ils arrivent (voir « Keresta Fendroche », page 232). Le vampire n'est pas seul. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Plafond. Le plafond haut de 9 mètres est soutenu par deux épaisses colonnes en pierre avec des porte-torches en fer rouillé.

Vampires dans la brume. Une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur masque totalement le sol (visibilité nulle). Neuf **vampiriens** rampent par terre à l'abri de la brume et tentent de rester dissimulés jusqu'à ce que Keresta leur demande d'attaquer.

Keresta Fendroche. Keresta ressemble à une femme au teint pâle avec un grand dragon tatoué sur la peau. Elle se tient au milieu de la salle en train d'étudier un grand parchemin déroulé sur une table en bois devant elle. Derrière elle se dresse Thagor, un **abominable yeti** de 5,40 mètres qui lui sert de protecteur.

Arrogante, Keresta souhaite la bienvenue aux personnages et leur promet une mort rapide. Si on lui pose des questions au sujet du seigneur Vanrak Lunétoile ou d'Umbraxakar, elle rit et répond que tout finit par être consumé par les ténèbres de Shar.

Si elle est réduite à 0 point de vie, elle se transforme en brume et se réfugie dans sa salle de repos dans la zone 31 (en passant par la zone 30). Sous sa forme de brume, elle peut passer par les interstices sous les portes et se mêler au brouillard pour devenir invisible.

L'abominable yeti et les vampiriens combattent jusqu'à la mort pour protéger Keresta. Portia Dzuth (voir zone 25b) se comporte de même si elle est présente et encore sous le charme de Keresta. L'escouade de vampiriens est constituée d'aventuriers et de membres de secte que Keresta a transformés en morts-vivants. Ils se nomment Aryk, Bartho, Callia, Gaston, Hector, Ilsuban, Nath, Rhylzar et Rose.

Le parchemin sur la table est une carte de Waterdeep, sans la moindre couleur comme tout ce qui se trouve dans ce secteur de la tragédie de Vanrak. Une plume et des encriers sont posés à côté. Deux dagues sont enfoncées dans la carte à l'emplacement des tours de l'Aube (le temple de Lathandre dans le quartier du Château) et de la maison de la Lune (le temple de Séluné dans le quartier Maritime). Autour sont écrits les noms des différents clercs et paladins de Lathandre et de Séluné que Keresta veut faire assassiner.

27. Les autels de la perte

Cette salle contient deux autels identiques dans des alcôves. Chaque autel est sculpté dans un même bloc d'obsidienne et dessus sont inscrits les mots suivants : « Les souvenirs sont les chaînes qui nous lient à ce qui a été perdu. »

28. Les salles oubliées

Il y a une visibilité nulle dans chacune de ces salles à cause du brouillard ; des petits tas de débris grisâtres gisent le long des murs.

28a. Le hall des mille-pattes

Les murs et le sol de cette salle de 6 mètres de hauteur sont décorés de gravures de mille-pattes. La pièce est par ailleurs vide.

28b. La pièce vide

Cette pièce de 3 mètres de hauteur est vide.

28c. Les assassins d'ombre

Trois **assassins d'ombres** (voir annexe A) sont tapis dans les angles opposés de cette salle de 3 mètres de hauteur. Quand la porte s'ouvre, ils attaquent le premier personnage qui entre.

29. Le hall brumeux

Une nappe de brume de 60 centimètres d'épaisseur masque totalement le sol (visibilité nulle). Elle tourbillonne lentement autour d'une colonne de pierre cylindrique de 6 mètres de diamètre qui supporte un plafond de 6 mètres de hauteur. Des portes-torches vides en fer rouillé sont fixés à cette colonne centrale.

30. Le chemin du tombeau

Keresta utilise ce passage pour se rendre dans son tombeau.

30a. La porte secrète

Le mur sud-ouest de cette salle de 6 mètres de plafond est couvert par un bas-relief. La fresque représente Shar avec une apparence de jeune femme, sa cape ondulante ne faisant qu'un avec le ciel nocturne tandis qu'elle s'abat sur un groupe d'humains endeuillés dans un cimetière. Elle tient une dague dans chacune de ses mains. Les personnages qui examinent attentivement le bas-relief et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD15 remarquent quatre petits trous de 2,5 centimètres de diamètre percés dans les pierres tombales. Keresta utilise ces trous pour franchir le mur sous sa forme de brume.

Porte secrète. Tout le mur sud-ouest est un passage secret qui pivote sur un axe central. La porte secrète est verrouillée mais elle peut être ouverte avec un sort de *déblocage* ou une magie similaire. Elle peut aussi être forcée grâce à un test de Force (Athlétisme) DD30.

30b. Le couloir caché

Ce couloir poussiéreux long de 6 mètres est caché derrière deux grandes portes secrètes. Des chaînes et des fers rouillés sont accrochés tous les 3 mètres le long des murs.

31. Le tombeau du vampire

Sarcophage. Un sarcophage en améthyste sans couvercle est posé sur une dalle de 30 centimètres de haut près du mur sud de cette salle voûtée de 9 mètres de hauteur. Un sort de *répulsion/attirance* protège le sarcophage : il a pour but de repousser les humanoïdes avec son effet de répulsion.

Fresque murale. Un bas-relief de 6 mètres de côté domine le mur oriental et dissimule une porte secrète.

Sarcophage en améthyste.

Le sarcophage est un objet de Grande taille qui pèse 550 kilos. Il a une CA de 10, 80 points de vie et est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques. Il contient un lit de terre de cimetière sur lequel dort Keresta. Si elle est réduite à 0 point de vie et qu'elle peut se réfugier ici sous sa forme de brume, Keresta retourne dans ce sarcophage et y reste, paralysée sous sa forme de vampire pendant 1 heure. Au bout d'une heure, elle récupère 1 point de vie et n'est plus paralysée. Elle attend ici jusqu'à ce que son trait régénération lui permette de récupérer tous ses points de vie, puis elle rassemble ses troupes (y compris Umbraxakar) et part détruire tous les ennemis encore présents dans la tragédie de Vanrak.

Trésor. Pour chaque point de dégât subi par le sarcophage, permet d'en récupérer un morceau. Chaque morceau pèse 6,5 kilos et vaut 100 po. Si on détruit le sarcophage on peut récupérer quatre-vingts morceaux.

Fresque en bas-relief.

La fresque représente le seigneur Vanrak Lunétoile sous sa forme de chevalier de la mort chevauchant Umbraxakar, le dragon d'ombre. Au pied du dragon gisent des amas de corps flétris avec des ombres hideuses flottant au-dessus des dépouilles. Les personnages qui examinent attentivement le bas-relief et qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD15 remarquent quatre petits trous de 2,5 centimètres de diamètre percés dans certains corps. Keresta utilise ces trous pour franchir le mur sous sa forme de brume.

Porte secrète. La fresque dissimule une porte secrète en pierre qui est identique à celle de la zone 30a.

32. L'antre d'Umbraxakar

Umbraxakar, le dragon d'ombre, se terre ici et il ne peut pas être surpris par les personnages dont il sent la présence depuis qu'ils sont entrés dans le Shadowfell.

Les personnages qui ont fait l'expérience de la vision de la zone 17 constatent que ce hall est identique à celui de leur vision. Il contient les éléments suivants :

Ombres. Le plafond voûté de 12 mètres de hauteur est soutenu par huit colonnes de pierre autour desquelles se sont réunis onze **ombres** et quatre **assassins d'ombres** (voir annexe A) qui obéissent à Umbraxakar (pour l'initiative, ces morts-vivants agissent immédiatement après le dragon).

Estrade du dragon. Au sud, un escalier en pierre mène, 3 mètres plus haut, à une estrade sur laquelle le dragon est perché.

Statues. Une porte à double battant à l'arrière de l'estrade est flanquée de deux statues en marbre de 6 mètres de hauteur ; la première représente Shar comme une femme vêtue d'une cape et tenant une dague dans chaque main et l'autre représente Halaster Blackcloak agrippant un bâton. Les statues se regardent comme des ennemis mortels.

Le dragon d'ombre

Umbraxakar est un **dragon de bronze adulte** de Très Grande taille avec l'archétype dragon d'ombre qui modifie ses statistiques comme suit :

- Umbraxakar est d'alignement neutre mauvais.
- Il bénéficie d'une résistance aux dégâts nécrotiques. Tant qu'il est dans les ténèbres ou dans un environnement avec une lumière faible, il bénéficie d'une résistance à tous les dégâts sauf les dégâts de force, les dégâts psychiques et les dégâts radiants et il peut opter pour l'action se cacher en tant qu'action bonus.
- Son modificateur à la compétence Discrétion est de +10.
- Il est désavantagé lors de ses jets d'attaque et ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.
- Son souffle de foudre devient un souffle d'ombre qui inflige des dégâts nécrotiques au lieu de dégâts de foudre. Si un humanoïde tombe à 0 point de vie à cause de ces dégâts, il meurt et une **ombre** morte-vivante s'élève de son cadavre et agit immédiatement après Umbraxakar lors du décompte de l'initiative. L'ombre est contrôlée par Umbraxakar.

Umbraxakar et les ombres qu'il commande tentent de détruire les intrus aussi rapidement que possible pour permettre au dragon d'ombre de se délecter de leurs souffrances plutôt que de la sienne.

Le désespoir d'Umbraxakar. Cela fait plus d'un siècle que le dragon pleure la chute de Vanrak Lunétoile, son ami. Plus il vieillit et gagne en puissance, plus son désespoir entraîne la tragédie de Vanrak loin dans le Shadowfell. Halaster n'a rien fait pour empêcher que cela se produise car cela l'intrigue de voir un secteur d'Undermoutain subir ce phénomène. Il ne voit aucun inconvénient à ce que des aventuriers tuent le dragon afin de rendre à Undermoutain l'obscur domaine d'Umbraxakar.

Les personnages peuvent tenter de retransformer Umbraxakar en dragon de bronze en mettant un terme à son désespoir et en brisant l'emprise que Shar exerce sur lui. Pour accomplir ceci, ils doivent présenter au dragon d'ombre des objets qu'il chérit et réussir trois tests de caractéristique pour lui remonter le moral (voir ci-dessous). S'ils échouent à plus d'un de ces tests, ils n'auront pas assez de présents pour transformer le dragon d'ombre en dragon de bronze.

En tant qu'action, un personnage peut donner à Umbraxakar un présent qui a une valeur sentimentale pour le dragon. On trouve quatre de ces objets dans la tragédie de Vanrak.

- L'anneau en corail poli de Vanrak dans la zone 5 (un symbole d'amitié).
- L'*épée radieuse* de Vanrak dans la zone 8 (un symbole de lumière).
- L'*armure de mithral* de Vanrak dans la zone 15 (un symbole de préservation et résilience).
- Le cor en or de la zone 17 (un symbole de culpabilité).

Tout en lui remettant un de ces objets, le personnage doit prononcer des paroles amicales et réussir un test de Charisme (Persuasion) DD20. Les autres personnages ne peuvent pas l'aider pour ce test ; cependant, il est effectué avec un avantage si le personnage affirme être un émissaire de la maison Lunétoile ou s'il appelle le dragon par son vrai nom, Glyster. Si le personnage tente de tromper le dragon d'une manière ou d'une autre, remplacez le test de Persuasion par un test de Charisme (Supercherie) DD20. En cas d'échec au test, le dragon n'est pas apaisé par les paroles du personnage mais il conserve tout de même le présent.

Pour chaque test réussi, le dragon est visiblement de plus en plus perturbé tandis que la lumière de la lune se reflète par magie sur ses écailles en leur donnant un aspect plus solide et moins translucide. Un personnage qui voit cette lumière lunaire magique peut ressentir, en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD20, qu'elle est d'origine divine (la lumière lunaire est une bénédiction de Séluné bien que les personnages n'aient aucun moyen de le confirmer).

Il faut réussir trois tests pour libérer le dragon de son désespoir après quoi il révoque tous les morts-vivants qu'il contrôle et qui sont encore présents ; ils disparaissent à tout jamais. Son moral revigoré par les présents et les paroles des personnages, Umbraxakar redevient un **dragon de bronze adulte**, rend les cadeaux aux aventuriers et insiste pour que de nouveau il soit appelé Glyster. Il offre aux personnages son aide pour finir de nettoyer la tragédie de Vanrak mais aussi pour explorer les niveaux les plus profonds d'Undermountain dans l'espoir de trouver un portail qu'il pourra utiliser pour fuir ce lieu. Glyster aimerait emporter avec lui les trésors qu'il a accumulés (voir zone 33) et il offre aux héros quelques objets de choix s'ils l'aident à les transporter.

Glyster est un dragon de bronze typique qui aime prendre différentes formes humanoïdes et bestiales. Pour quelques conseils de jeu, reportez-vous au chapitre consacré au « dragon de bronze » dans le *Monster Manual*.

Hors du Shadowfell

Si Umbraxakar meurt ou redevient un dragon de bronze, toutes les zones de la tragédie de Vanrak actuellement dans le Shadowfell reviennent dans le plan matériel et sont de nouveau soumises aux effets d'altération de la magie d'Undermountain (voir « Les modifications à la magie, » page 10). L'effet du Shadowfell réduisant l'intensité lumineuse est également dissipé et les couleurs naturelles sont restaurées ; cependant, la puanteur de mort demeure (voir « Dans le Shadowfell », page 233). Le brouillard omniprésent dans la tragédie de Vanrak n'est pas produit par le désespoir d'Umbraxakar et demeure tant que Keresta n'est pas détruite.

33. Le trésor du dragon

Autel et faille. Au-dessus d'un autel de pierre noire au milieu de cette salle voûtée de 9 mètres de hauteur s'ouvre une déchirure dimensionnelle de 3 mètres de haut en forme de dague, constituée d'ombre gémissante.

Statues. Des escaliers grimpent vers des alcôves dans les murs nord, ouest et sud. Au fond de chaque alcôve se dresse une statue en bois avec des pièces empilées autour de sa base.

Autel et faille extradimensionnelle.

Un sort de *détection de la magie* révèle des auras de magie d'invocation autour de l'autel et de la faille gémissante au-dessus. Si l'autel est soumis à une lumière vive, quatre **manteleurs** jaillissent de la faille et attaquent les autres créatures présentes dans la salle. Dès que les manteleurs ont jailli, on n'entend plus de gémissements dans la faille.

Autel. Des inscriptions dans un langage secret connu uniquement des fidèles de Shar sont gravées sur l'autel. Un sort de *compréhension des langues* ou une magie similaire révèle que ces inscriptions énoncent les dogmes fondamentaux du culte de Shar :

- Dans les ténèbres, agissez. N'attendez pas que se dissipe l'obscurité pour passer à l'action.
- Faites disparaître la lumière de la lune quand vous le pouvez. Cachez-vous d'elle si vous ne le pouvez pas.
- Protégez vos secrets de tous sauf des fidèles de Shar.
- Seuls les fous croient en l'espoir.

L'autel est un objet de Grande taille avec une CA de 17, 50 points de vie, une vulnérabilité contre les dégâts radiants et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Si l'autel est détruit, la faille dimensionnelle s'effondre sur elle-même et toutes les créatures emprisonnées dans la prison extradimensionnelle qui se trouve au-delà sont libérées. Elles apparaissent dans des espaces inoccupés déterminés aléatoirement dans la salle.

Prison extradimensionnelle. Toute créature qui pénètre dans l'espace de la faille est transportée dans un espace inoccupé d'une prison extradimensionnelle qui prend la forme d'une caverne de 9 mètres de diamètre sans aucune source de lumière, ni sortie. Si les manteleurs n'ont pas été libérés, ils attaquent toute créature qui apparaît dans la prison.

Les personnages peuvent s'échapper de la prison avec un sort de *changement de plan* ou une magie similaire. Détruire l'autel permet aussi de libérer les créatures emprisonnées comme cela est expliqué ci-dessus.

Statues et trésor.

Les statues et les trésors sont les suivants :

Statue septentrionale. Cette statue de bois peinte, haute de 2,40 mètres, représente Keresta Fendroche toutes griffes dehors, avec ses crocs bien en évidence. Autour de son cou, la statue porte un gros rubis attaché à une chaîne en or (750 po) et ses épaules sont couvertes d'une *cape de la chauve-souris*. 13 700 pa sont empilées à sa base.

Statue méridionale. Cette statue en bois de 3 mètres de haut, représente Umbraxakar sous la forme d'un homme musclé avec une peau noire comme du charbon, des yeux couleur bronze et des ailes de dragon. 9 300 po sont empilées à sa base.

Statue occidentale. Cette statue en pierre peinte en noir mesure 3 mètres. Elle représente Shar sous l'apparence d'une femme vêtue d'une ample cape avec une dague dans chaque main. Un personnage qui fouille la statue et réussit un test de Sagesse (Perception) DD15 découvre qu'une des dagues est un levier qui ouvre un compartiment à la base de la statue. Le compartiment contient un portrait enroulé de Shar (250 po) et une fiole contenant deux doses de larmes de minuit (voir « Poisons » dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). 22 150 pe sont empilées à sa base.

Les conséquences

Détruire Keresta Fendroche permet d'en finir avec le culte de Shar. Les derniers membres de secte et vampiriens se dispersent comme des rats fuyant un bateau qui sombre. Plusieurs mois plus tard, les personnages (s'ils sont encore en vie) reçoivent l'acte de propriété d'un domaine délabré à Waterdeep valant 15 000 po ainsi que les documents officiels du transfert de propriété signé par un magistrat et validé par les Seigneurs de Waterdeep.

Le titre est accompagné d'une courte lettre rédigée avec du sang humain et qui remercie les personnages d'avoir détruit Keresta Fendroche que l'auteur de la lettre décrit comme « une épine dans mon pied depuis plus d'un siècle. » La lettre est signée « A.M. »

Plusieurs Seigneurs masqués de Waterdeep utilisent toutes leurs ressources pour décourager et contrecarrer toute enquête visant à découvrir l'identité de l'auteur de cette lettre. Avec suffisamment de chance et de patience, cependant, les personnages peuvent finir par découvrir que « A.M. » sont les initiales de Artor Morlin, le baron du Sang, un puissant vampire qui réside dans un complexe souterrain sous Waterdeep et ne tolère pas que d'autres vampires chassent dans sa ville. La présence du baron est un des secrets les mieux protégés de Waterdeep.

Libérer Umbraxakar de sa malédiction complète une quête (voir « Sauver le dragon », page 9) et vaut aux personnages l'amitié d'un puissant dragon de bronze qui les aide même s'il est impatient de quitter Undermountain afin de retourner dans son antre côtier.

Halaster ne regrette absolument pas la perte du dragon d'ombre ou du culte de Shar. Il se contente d'isoler des secteurs de la tragédie de Vanrak jusqu'à ce qu'il puisse y installer de nouveaux pièges et monstres.

Strate 19 : Les cavernes Suintantes



BAPTISÉE EN L'HONNEUR DE LA VASE PRIMORDIALE qui circule à travers ses tunnels et cavités formés naturellement, cette strate caverneuse d'Undermountain est conçue pour quatre personnages de niveau 15. Ceux qui surmontent ses défis devraient atteindre le niveau 16. Fantasques même pour les standards d'Undermountain, les cavernes Suintantes offrent aux MD l'opportunité rare de chanter s'ils souhaitent interpréter les génies de cette strate comme des personnages issus d'un long métrage d'animation.

Qui réside là ?

Halaster a lié deux génies à cette strate et les a montés l'un contre l'autre. Le Mage dément a également capturé un vaisseau spelljammer et l'a placé là, ainsi que son équipage. Enfin, les adeptes déments d'un dieu maléfique des vases et des limons ont élu domicile ici.

Les génies de la terre et de l'eau

Un dao et un maride vivent ici, après avoir passé un accord avec Halaster pour éliminer Ezzat, la liche de la strate 20. Les génies se livrent une concurrence féroce, car celui qui obtiendra le phylactère de la liche gagnera sa liberté, condamnant l'autre à passer le reste de son existence à Undermountain. Selon les règles du jeu d'Halaster, les génies peuvent utiliser les aventuriers pour accomplir le travail, mais ils ne peuvent, directement ou indirectement, se blesser mutuellement. Un méphite de boue nommé Urm a été contraint de jouer les médiateurs entre les génies.

L'équipage du Charognard

Le Mage dément a capturé un vaisseau spatial pirate nommé le *Charognard*, volé l'appareil magique qui le propulse et laissé l'épave du vaisseau et son équipage pourrir dans les cavernes Suintantes. Le capitaine flagelleur mental du vaisseau (voir « Capitaine N'ghathrod » page 250) a été forcé de manger les cerveaux de nombreux matelots pour survivre. Le reste de l'équipage a fui dans les cavernes et trouvé refuge dans celles remplies de vases autour du vaisseau. À présent, l'illithid attend que de nouveaux cerveaux humanoïdes se livrent à ses tentacules.

Les adorateurs de Ghaunadaur

Les cavernes Suintantes ont, à différentes époques, servi de temple et de sanctuaire pour les adorateurs de Ghaunadaur, le dieu maléfique des vases, des limons et d'autres horreurs souterraines. Halaster récompense ces fanatiques déments en les transformant en vases qui conservent la majeure partie de leurs souvenirs et intelligence. Ces serviteurs de Ghaunadaur croient que le dieu lui-même les a bénis. Le Mage dément ne fait rien pour contredire cette impression.

Les adeptes de Ghaunadaur qu'Halaster attire à Undermountain rendent systématiquement visite à un orbe flottant qui pleure de la vase primordiale dans la zone 4. L'orbe est considéré comme étant une partie de Ghaunadaur lui-même. Ses adorateurs font parfois allusion à l'objet sous le nom d'Œil pleureur. En réalité, Halaster a trouvé l'œil suintant et l'a amené ici uniquement pour inonder les cavernes et tromper les vils dévots de Ghaunadaur.

Les monstres errants

L'essentiel de la vase qui circule à travers cette strate est un déchet élémentaire inoffensif, mais l'endroit abrite également des adorateurs de Ghaunadaur et des pirates de l'espace orogs à la recherche de nourriture. Vous pouvez utiliser les rencontres suivantes pour tourmenter des aventuriers impatients ou au repos.

La gigantesque vase grise

Les personnages rencontrent six duergars adorateurs de Ghaunadaur transformés par la magie d'Halaster en une seule **vase grise** avec un indice de dangerosité de 8 (3 900 PX) et les changements suivants :

- La vase est de Très Grande taille, a 152 (16d12 + 48) points de vie et une valeur de Force de 18.
- Par une action, elle peut effectuer deux attaques avec ses pseudopodes (+7 pour toucher). Si un pseudopode touche, il inflige 21 (6d6) dégâts d'acide, ou 42 (12d6) dégâts d'acide tandis que la vase s'étend.
- La vase possède les traits agrandir et invisibilité ci-dessous.

Agrandir (recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, la vase augmente magiquement de taille. Tant qu'elle est agrandie, la vase est de taille Gigantesque, double ses dés de dégâts pour ses attaques de pseudopodes et effectue ses tests de Force et jets de sauvegarde de Force en étant avantagée.

Invisibilité (recharge après un court ou un long repos). La vase devient invisible par magie pour une durée maximum de 1 heure, jusqu'à ce qu'elle attaque, utilise agrandir ou perde sa concentration (comme si elle se concentrait sur un sort).

Les poudings noirs intelligents

Les personnages rencontrent deux drows adorateurs de Ghaunadaur transformés par la magie d'Halaster en **poudings noirs**, avec les modifications suivantes :

- Les poudings noirs comprennent l'elfique et le commun des profondeurs, mais ne peuvent pas parler.
- Chaque pouding possède une Intelligence de 14 et le trait incantation innée suivant :

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de ce pouding est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes :

À volonté : *lumières dansantes, main du mage*
3/jour chacun : *ténèbres, lueurs féeriques, bouclier*
1/jour : *flèche acide de Melf*

Orogs de l'espace

Les personnages rencontrent 1d4 + 1 **orogs** à la recherche d'une proie facile. Ces orogs ont été élevés dans des cavernes profondes sur H'catha, une planète en forme de roue dirigée par des tyrannœils ; c'est le monde le plus éloigné du soleil de Toril. Les orogs portent des heaumes ressemblant à des têtes renflées de flagelleurs mentaux, avec de grands trous recouverts de verre pour les yeux et des tubes respiratoires en forme de tentacules.

En plus de son armure et de ses armes, chaque orog transporte une grenade entravante. Les orogs utilisent ces grenades pour retenir les ennemis avant de charger dans la mêlée.

Grenades entravantes. Une grenade entravante est un objet alchimique non magique possédant une enveloppe de résine ovoïde qui éclate à l'impact. Par une action, une créature peut lancer une grenade entravante sur un point situé jusqu'à 18 mètres. Chaque créature dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD15 ou être entravée par des toiles blanches collantes. Par une action, une créature peut tenter de se libérer des toiles ou de libérer une autre créature à portée en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD20. Quatre litres d'alcool dissolvent les toiles produites par une seule grenade entravante. Autrement, les toiles se dissolvent d'elles-mêmes après 1 heure, libérant toutes les créatures qu'elles retenaient.

> **Vase élémentaire**
>
> L'orbe de la zone 4 pleure un flot régulier de vase acheminée depuis le marais de l'Oubli, le royaume frontalier entre les plans élémentaires de la terre et de l'eau. Cette vase est un effluvium épais et visqueux brun avec des marbrures orange, vertes, jaunes et noires. Elle sent l'œuf pourri et colle à tout ce qui la touche. La vase n'est jamais profonde de plus de 1,5 mètre dans n'importe quel lieu donné et est considérée comme un terrain difficile. Elle se déplace lentement dans la direction indiquée par la flèche ondulée de la carte 19 et se comporte comme si elle était vivante, extrudant occasionnellement des pseudopodes inoffensifs ou des formes amorphes n'ayant qu'une vague ressemblance avec des créatures connues.

Explorer cette strate

Les rencontres suivantes sont indiquées sur la carte 19. Nombre de ces cavernes et tunnels sont des formations naturelles, tandis que des vers pourpres en ont creusé d'autres il y a longtemps. La vase qui circule à travers la plus grande partie de cette strate est nauséabonde mais inoffensive (voir l'encadré « Vase élémentaire »).

1. La grotte resplendissante d'Ichthyglug le Volumineux

Halaster a utilisé sa magie pour façonner ces cavernes à la convenance d'Ichthyglug le maride.

1a. L'épave de navire

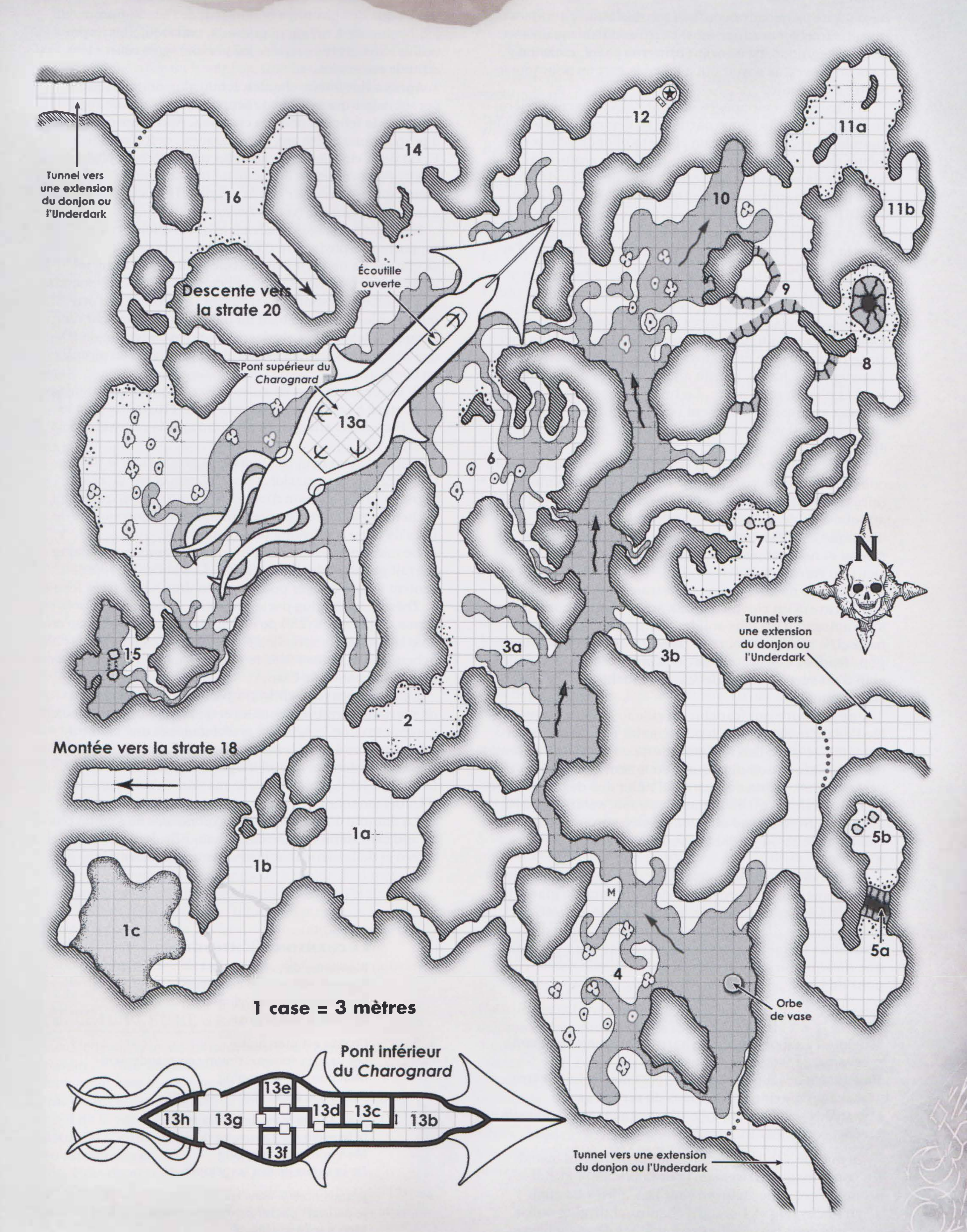
Cette caverne de 15 mètres de haut contient l'épave d'un cogue (un navire de marchandises mesurant 16 mètres de long avec un seul mât). Le cogue possède les caractéristiques suivantes :

Coque. Le navire est cassé en deux, la proue brisée pointant vers le nord et la partie arrière reposant contre le mur est. Le chêne de la coque est ramolli et détrempé, comme si le vaisseau était immergé depuis des années, et les deux moitiés sont incrustées de bernicles.

Mât et ancre. Le mât et l'ancre sont brisés et reposent au milieu de la grotte, le mât pointant vers un rideau d'eau chatoyant à l'ouest.

Pas de voile, pas de gréement, pas d'équipage. La voile carrée, le gréement et l'équipage du navire sont tous manquants (la voile et le gréement se sont désintégrés depuis longtemps).

Les personnages qui inspectent l'épave découvrent son nom gravé sur le gouvernail incrusté de bernicles : l'*Opale bleue*. Un personnage qui apprend le nom du navire et réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD20 se souvient que l'*Opale bleue* a sombré dans le port de Waterdeep il y a quelques années dans des circonstances mystérieuses, et que l'équipage a été secouru par un homme-poisson vivant dans le port. Armé de ces connaissances, un personnage peut examiner la coque en quête de signe d'acte criminel. S'il réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD15, il découvre un trou carré régulier dans la partie arrière en



Carte 19 : Les cavernes Suintantes

dessous de ce qui aurait été la ligne de flottaison. Un test réussi d'Intelligence (Arcanes) DD16 confirme qu'un sort de *désintégration* est à l'origine du trou carré, mais il n'y a aucun moyen de savoir qui a lancé le sort ou pourquoi le navire a été coulé.

Si plusieurs personnages entrent dans la partie arrière en même temps, la coque partielle se déplace sous le poids cumulé, se renversant sur un côté et s'effondrant sur elle-même dans un vacarme tonitruant. Toute créature qui se trouve dans la partie arrière quand elle s'effondre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD15. Elle subit 22 (4d10) dégâts contondants causés par les débris sur un échec, moitié moins sur une réussite. Les rideaux aqueux dans la zone 1b empêchent le bruit de l'effondrement d'atteindre la zone 1c.

1B. Les rideaux d'eau

Ce passage mesure 6 mètres de haut, possède un plafond voûté et contient 3 rideaux magiques d'eau de mer verte transparente et chatoyante de 30 centimètres d'épaisseur. Chaque rideau aqueux s'étire du sol au plafond et d'un mur à l'autre. Le bruit passant à travers un rideau est considérablement réduit ; seules les créatures situées à 1,50 mètre du rideau peuvent entendre ce qui émane depuis l'autre côté.

Tout objet lancé ou tiré à travers le rideau aqueux est considéré comme parcourant 18 mètres supplémentaires. Si la distance ajoutée fait passer la portée d'une attaque d'arme à distance de normale à longue, le jet d'attaque est désavantagé. Un objet qui pénètre dans le rideau et ne peut plus se déplacer tombe au sol à l'intérieur du rideau.

Les effets de sort qui ne passeraient raisonnablement pas à travers un rideau aqueux sont stoppés comme s'il s'agissait d'un mur solide. Par exemple, un sort de *projectile magique* pourrait passer à travers le rideau pour frapper des créatures de l'autre côté, mais l'explosion d'un sort de *boule de feu* ne franchirait pas la barrière aqueuse.

Une créature qui franchit un rideau aqueux est mouillée de la tête aux pieds, mais ne subit pas d'autre effet néfaste. De plus, des torches allumées ou autres flammes nues de nature non magique s'éteignent quand elles traversent l'eau. Toute créature qui subit des dégâts à cause de l'eau, telle qu'un élémentaire du feu, subit 11 (2d10) dégâts de froid quand elle commence son tour dans un rideau aqueux ou y pénètre pour la première fois lors d'un tour.

Si un rideau aqueux subit 50 dégâts de froid ou plus issus d'une seule source, il devient un mur de glace de 30 centimètres d'épaisseur (comme s'il était créé par le sort *mur de glace*) pendant 10 minutes avant de retrouver sa forme d'origine. Un rideau aqueux ciblé par une *dissipation de la magie* (DD17) réussie est détruit pour de bon.

1C. La caverne d'Ichthyglug

Musique. La musique d'une harpe magique emplit cette caverne de 9 mètres de haut.
Bassin. Un bassin d'eau fraîche profond de 4,50 mètres abrite un **maride** et six **nuées de piranhas**.
Murs. Des serpents et étoiles de mer géantes inoffensifs sont accrochés aux parois mouillées.

Le maride, Ichthyglug, nage dans son bassin quand les personnages arrivent ici pour la première fois. Il les accueille avec une chanson (voir l'encadré « La chanson d'Ichthyglug »). Lorsqu'il chante, Ichthyglug utilise sa magie pour faire jaillir des fontaines d'eau du bassin tandis que des piranhas bondissent de l'eau autour de lui. Ichthyglug n'est ni bon ni mauvais, mais toujours imprévisible. Son attitude envers les personnages reflète leur attitude envers lui.

Après avoir fini de chanter, Ichthyglug flotte jusqu'aux personnages qui semblent réceptifs et leur donne l'opportunité de le féliciter pour sa chanson. Après ces politesses, il propose une quête aux personnages : détruire la liche Ezzat de la vingtième strate et lui rapporter son phylactère. Ichthyglug promet en échange un trésor fabuleux, allant même jusqu'à préciser que la magie d'Halaster le contraint à tenir sa promesse (voir « Trésor » plus loin).

Si les personnages achèvent la quête d'Ichthyglug et lui rapportent le phylactère d'Ezzat, le bassin de cette caverne se change en un vortex qui envoie Ichthyglug, l'eau, les piranhas et le phylactère de la liche sur le plan élémentaire de l'eau. Les personnages trouvent la récompense promise par le maride au fond du bassin vide. S'ils achèvent la quête d'Ichthyglug, ils devraient recevoir autant de PX que s'ils avaient vaincu le maride et les nuées de piranhas en combat.

Si les personnages détruisent Ezzat mais rapportent son phylactère à Jarûk le dao dans la zone 11b, Ichthyglug le sait. Furieux, il attaque les personnages la prochaine fois qu'il les voit.

Ichthyglug ne peut pas quitter sa grotte sans le phylactère d'Ezzat. Si le maride meurt ici, son corps se désintègre en une explosion d'eau et d'écume pour se reformer 24 heures plus tard (les personnages ne reçoivent pas de PX s'ils tuent Ichthyglug plus d'une fois).

Le maride ordonne aux piranhas d'attaquer quiconque oserait pénétrer dans son bassin. Les nuées ne représentent aucun danger pour les créatures sur la terre ferme.

Trésor. Ichthyglug porte une paire de bracelets dorés en forme de pieuvres (250 po chacun) et une grande veste en soie sertie de dix spinelles bleus (500 po chacun). Ces colifichets disparaissent avec le maride quand il retourne sur le plan élémentaire de l'eau.

La récompense d'Ichthyglug consiste en une *armure de marinier* (armure d'écaille) et deux objets merveilleux communs : une *bougie des profondeurs* et une *canne à pêche* (toutes deux décrites plus loin). Ces objets apparaissent seulement quand les personnages ont achevé la quête d'Ichthyglug et aidé le maride à s'échapper d'Undermountain.

La flamme de la *bougie des profondeurs* ne s'éteint pas quand elle est immergée dans l'eau. Elle dégage de la lumière et de la chaleur comme une bougie normale.

La chanson d'Ichthyglug

Bienvenue dans ma grotte !
Appelez-moi roi des écrevisses.
Mon nom est Ichthyglug
Du jour je suis la prise.

L'océan est mon huître.
Les vagues sont sous mon commandement.
Mon nom est Ichthyglug
Poisson le plus méchant du banc.

Je suis le courant. Je suis la marée.
Je ferai pleuvoir sur votre défilé.
Mon nom est Ichthyglug
De la sirène je suis la mélopée.

Je vous noierai dans les richesses.
Je pourrais passer par-dessus bord.
Mon nom est Ichthyglug
Mais s'il vous plaît, appelez-moi « milord ».

La *canne à pêche* ressemble à une perche de 3 mètres. Tout en tenant la perche, un personnage peut prononcer le mot de commande (« Ichthyglug ») et la transformer en une canne à pêche avec un hameçon, une ligne et un moulinet. Il suffit de prononcer de nouveau le mot de commande pour que la canne à pêche se retransforme en une perche de 3 mètres normale.

2. Orogs de l'espace

Yeux. Le plafond de 4,50 mètres de haut de ce passage est gravé de centaines d'yeux menaçants (Halaster a utilisé sa magie pour créer les yeux, bien qu'ils soient inoffensifs).

Orogs. Douze **orogs** hostiles (voir « Les orogs de l'espace » page 244) campent ici. Soustrayez de ce nombre tous les orogs rencontrés précédemment et vaincus en tant que monstres errants.

ne de ces orogs, plus grande que les autres, a 60 points de vie. Elle se nomme Rukha et servait jusqu'à récemment en tant que premier lieutenant à bord du *Charognard* (voir zone 13).

Le trésor

Rukha l'orog a une *pierre messagère* cachée dans un de ses gantelets. Le lieutenant de Rukha, autrefois maître-coq du *Charognard*, possédait la pierre correspondante mais l'a perdue (voir zone 13c).

3. Qui vase-là ?

Les personnages voient des formes étranges se dessiner dans la vase qui circule à proximité.

3a. La grande marche de la vase

La rivière de vase coule vers le nord à travers cette grotte de 4,50 mètres de haut (voir « Vase élémentaire » page 244). Quand les personnages arrivent pour la première fois, la vase gonfle et prend la forme d'une farandole de modrons s'étirant aussi loin que les personnages peuvent voir. Les modrons marchent contre le flux lent et progressent peu. Après 1 minute, ils retombent dans la vase. Les modrons de vase ne sont pas des créatures ou des effets de sort, et ne peuvent être ni blessés ni dissipés.

3b. Halaster vase-t-il bien ?

Une artère de vase s'écoule dans ce tunnel et s'accumule dans une légère dépression dans le sol rocheux. La première fois que quiconque s'approche à moins de 3 mètres de la flaque, la vase se dresse, prend la forme d'Halaster Blackcloak, et agite ses bras comme s'il tentait de lancer un sort. Après 1 minute, l'effigie d'Halaster perd sa forme et redevient une flaque de vase. La vase n'est pas une créature pouvant être blessée, ni un effet magique pouvant être dissipé.

4. L'Œil pleureur

Vase. Cette caverne de 18 mètres de haut contient un grand bassin de vase visqueuse et nauséabonde qui s'écoule lentement vers le nord-ouest.

Urm. Un **méphite de boue** nommé Urm est accroupi au bord de la vase (à l'endroit marqué M sur la carte 19), la triturant distraitement avec une perche courte en marmonnant.

Orbe. Près du mur oriental, un orbe de vase de 3 mètres de diamètre flotte 1,50 mètre au-dessus du bassin. L'orbe pleure un flot continu de vase dans le bassin et semble en être la source (voir « L'orbe de vase » plus loin).

Formations rocheuses. Le plafond de la caverne est parsemé de stalactites et la vase s'écoule autour de quelques stalagmites qui s'élèvent du sol rocheux.

Urm a eu la malchance d'être pris dans le flot de vase siphonné dans le marais de l'Oubli et déposé ici. Halaster a trouvé le méphite de boue et lui a lancé le sort *coercition mystique*, l'obligeant à servir Jarûk le dao et Ichthyglug le maride. Ces génies utilisent Urm comme intermédiaire pour s'insulter l'un l'autre, mais le méphite s'est lassé de leur jeu. Il veut se libérer du sort d'Halaster.

Il sait tout de la rivalité qui existe entre Jarûk et Ichthyglug et tente de mener les aventuriers aux deux génies, l'un après l'autre. Urm propose aux personnages d'aller voir Ichthyglug en premier (zone 1), puisque le maride est le plus proche. Si les personnages ont déjà parlé avec Ichthyglug, Urm propose de les guider jusqu'aux cavernes de Jarûk (zone 11) en suivant la rivière de vase.

Urm est paresseux et égoïste, et n'est pas enclin à aider les personnages plus que ne l'y oblige la *coercition mystique*. Il connaît bien les dangers qui rôdent dans les cavernes Suintantes, mais le nie. Il devient un peu plus serviable si l'on dissipe la *coercition mystique* d'Halaster, mais cela ne change pas son mauvais tempérament. En échange de sa liberté retrouvée, il partage les informations suivantes, qui sont un mélange de vérité et de mensonges :

- La vase qui s'écoule de l'orbe et remplit ces cavernes provient d'un endroit nommé le marais de l'Oubli (vrai).
- Halaster a capturé un vaisseau étrange et l'a caché dans une caverne géante à proximité (vrai). Le navire est vivant (faux).
- Un puissant démon est piégé dans une statue au nord (faux).

L'orbe de vase

L'orbe est immobile, bien qu'il puisse être déplacé avec un sort de *télékinésie* ou une magie similaire. Il est détruit s'il est victime du sort *désintégration* et la vase ne s'écoule plus dans la caverne. Les autres sorts n'ont aucun effet sur l'orbe.

Les créatures et objets peuvent passer à travers l'orbe, qui est constitué de la vase s'écoulant partout dans cette strate du donjon. Toute créature qui entre dans l'orbe s'y retrouve entravée. Une créature entravée par l'orbe peut utiliser une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) DD15, se libérant sur un succès. Une créature à l'extérieur de l'orbe peut utiliser une action pour tenter le test si elle se trouve à portée de la créature entravée ; sur un succès, la créature est libérée de l'orbe.

5. Sous l'emprise de Ghaunadaur

Un tunnel de 4,50 mètres de haut contenant une fosse ouverte relie deux grottes de 6 mètres de plafond.

5a. La fosse aux poudings

Cette fosse naturelle mesure 6 mètres de large et 6 mètres de profondeur. Au fond de la fosse se trouvent trois poudings noirs intelligents (voir « Les poudings noirs intelligents » page 244) qui étaient autrefois des adorateurs drows de Ghaunadaur. Quand ils détectent une proie à proximité, les poudings escaladent les parois de la fosse et utilisent des sorts de *lueurs féeriques* pour mieux voir les cibles choisies avant d'attaquer avec leurs pseudopodes. Les poudings lancent des *flèches acide de Melf* sur les proies hors de leur portée.

5b. Le portail-arche menant à la strate 12

À l'extrémité nord de cette grotte de 6 mètres de haut se trouvent deux pierres levées de 4,50 mètres de haut en basalte noir. Un grand X rouge sang est gravé dans le linteau qui les enjambe. Les pierres dressées constituent l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails » page 12).

Quand une créature s'approche à moins de 1,50 mètre du portail, des ruisselets de sang se mettent à couler des pores rocheux des pierres levées. Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature marquée d'un X sanglant s'approche à moins de 1,50 mètre.
- Les personnages doivent être de niveau 12 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui franchit le portail arrive en 8b de la douzième strate, dans l'emplacement inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

6. Caverne avec vue

Stalactites. Quelques stalactites descendent du plafond voûté de 9 mètres de haut de cette caverne.

Vaisseau. Un énorme vaisseau est clairement visible à travers les ouvertures du mur nord-ouest (voir zone 13).

7. Le portail-arche menant à la strate 21

Gravats. Le sol de cette grotte de 6 mètres de haut est jonché de gravats rocheux qui agissent comme un terrain difficile.

Tyrannœil factice. Une **spore gazeuse**, facilement confondue avec un tyrannœil, flotte près d'une paire de menhirs hauts de 4,50 mètres constitués de cristal semi-transparent. Un **nalfeshnie** endormi est emprisonné à l'intérieur de chaque menhir, ses ailes tannées étroitement enroulées autour de sa tête et de son corps.

La spore gazeuse a dérivé dans cette grotte depuis la zone 8. Ses spores contiennent des fragments de souvenirs de la mort du tyrannœil qui l'a engendrée. Une créature qui inhale les spores hérite d'un souvenir aléatoire, déterminé en effectuant un lancer sur la table Souvenirs du tyrannœil. Ces souvenirs sont vécus du point de vue du despote tyrannœil.

Souvenirs du tyrannœil

d100	Souvenir
01–20	Le tyrannœil pourchasse un gnome des profondeurs à travers une forêt fongique dans une vaste caverne de l'Underdark illuminée par des champignons luisants et des moisissures phosphorescentes.
21–40	Le tyrannœil rencontre un autre membre de son espèce dans l'Underdark et, après une furieuse salve de rayons oculaires, transforme son rival en poussière avec un rayon de désintégration.
41–60	Le tyrannœil examine une stalagmite de la taille d'une tour avec un grand cristal à son sommet (voir strate 20, zone 14).
61–80	Le tyrannœil est englouti par un ver pourpre et utilise son rayon de charme pour que le ver le libère.
81–00	Le tyrannœil tombe dans un gouffre alors qu'il succombe au sort de *doigt de mort* d'Halaster (voir zone 8).

Les nalfeshnies

Les démons endormis ne peuvent pas être ciblés par des sorts ou des attaques tant qu'ils sont piégés à l'intérieur des menhirs de cristal. Ils restent endormis jusqu'à leur réveil (voir « Le portail-arche » plus loin). Un nalfeshnie réveillé se téléporte à l'extérieur du menhir et attaque, puis retourne sommeiller dans son menhir quand il n'y a plus d'ennemi en vue.

Le portail-arche

Ces menhirs de cristal sont indestructibles et constituent l'un des portails magiques de Halaster (voir « Les portails », page 12). Si l'on frappe un menhir avec un objet dur ou avec le sort *briser*, il ne subit aucun dégât, mais il se met à tinter, réveillant le démon à l'intérieur. Rien d'autre ne peut réveiller ces démons. Tant qu'un nalfeshnie se trouve à l'intérieur de son menhir, il peut être contraint magiquement à dévoiler le mot de commande qui active le portail. Le sort *légende* ou une magie similaire révèle également le mot de commande. Le mot actuel est « Kelserath », mais Halaster le change tous les deux ou trois jours.

Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature prononce le mot de commande approprié à moins de 3 mètres.
- Les personnages doivent être de niveau 16 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 23b de la vingt et unième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau qui s'y trouve.

8. Merci pour les souvenirs

Plafond. Le plafond de cette caverne est haut de 9 mètres.

Spores gazeuses. Trois **spores gazeuses** flottent au-dessus d'un grand gouffre entouré de gravats. Dix autres flottent à l'intérieur du gouffre, qui plonge à 30 mètres dans les ténèbres (le cadavre en décomposition d'un tyrannœil se trouve au fond du gouffre).

Tunnel surélevé. On peut atteindre un tunnel de 3 mètres de diamètre dans le mur ouest en escaladant une corniche de 3 mètres de haut (cette corniche est décrite plus en détail dans la zone 9).

Halaster a tué un tyrannœil qui cherchait à s'approprier un domaine dans cette strate. Un grand nombre de spores gazeuses sont nées de son cadavre en décomposition. Si un aventurier examine ses restes et réussit un test d'Intelligence (Médecine) DD15, il comprend que ce tyrannœil est mort suite à des dégâts de feu, de force et nécrotiques. L'examen révèle également un trésor (voir « Le trésor ») plus loin).

Les spores gazeuses portent les souvenirs du tyrannœil qui les a engendrées. Une créature qui inhale les spores hérite d'un souvenir aléatoire du tyrannœil, déterminé en effectuant un lancer sur la table Souvenirs du tyrannœil. Ces souvenirs sont vécus du point de vue du despote tyrannœil.

Les parois de ce gouffre sont pourvues de nombreuses prises et on peut les escalader en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD10.

Le trésor

Le tyrannœil mort a un clou de langue en or serti d'un péridot (750 po).

9. Le haut plateau

Cette caverne de 9 mètres de haut contient deux corniches de 3 mètres – la plus petite à l'ouest et la plus grande au sud. Cinq **gargouilles** sont perchées sur la corniche occidentale. Quand les gargouilles détectent des intrus, l'une d'elles vole en direction du nord pour alerter le dao (dans la zone 11) que des visiteurs sont arrivés. Si cette gargouille est blessée ou interceptée, toutes les gargouilles attaquent. Autrement, les gargouilles qui restent s'adressent aux visiteurs en terreux, les accueillant dans le « magnifique domaine souterrain de Jarûk le dao ». Elles profèrent des insultes envers les personnages s'ils semblent ne pas comprendre ce qu'elles disent.

Le trésor

Une gargouille tuée sans être désintégrée tombe en morceaux, révélant un grenat rouge transparent de la taille d'un poing (500 po) à l'endroit où se trouvait son cœur.

10. Le conduit

La rivière de vase habituellement lente s'écoule plus rapidement en approchant un conduit naturel de 3 mètres de diamètre dans le mur nord. Toute créature dans la vase qui termine son tour dans le conduit doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD15 ou être irrésistiblement attirée vers le fond. À moins qu'elle ne soit arrimée à quelque chose, elle se noie dans la vase, emportée dans les profondeurs de l'Underdark.

11. Les cavernes scintillantes de Jarûk le prismatique

Ces grottes ornées de cristaux abritent un dao et ses sbires.

11a. La fortune sourit aux rochers

Colonnes et cristaux. Deux colonnes de roche supportent le plafond de 9 mètres de haut de cette grotte dont les murs sont incrustés de cristaux qui capturent et reflètent la lumière.

Rochers. Le sol est jonché de rochers et de gravats. Six **galeb duhr** redevables envers Jarûk se cachent ici, déguisés en rochers.

Musique. Une musique dissonante émane d'une grotte plus petite au sud-est (zone 11b).

Si les personnages attaquent Jarûk dans la zone 11b, les galeb duhr attaquent les personnages quand ils reviennent dans cette grotte. Autrement, ils restent immobiles et ne représentent aucun danger. En cas d'attaque, les galeb duhr animent des rochers. Les galeb duhr et leurs rochers peuvent poursuivre leurs proies au-delà des limites de cette caverne.

11b. La caverne de Jarûk

Musique. Une musique rocailleuse emplit cette caverne de 9 mètres de haut, qui ressemble à l'intérieur d'une géode. Les murs et le plafond sont incrustés de cristaux qui capturent et reflètent la lumière.

Dao dans le sable. Le sol est concave et recouvert d'une épaisseur de 3 mètres de sable doré. Un **dao** se cache dans le sable jusqu'à l'apparition des visiteurs.

Méduses. Deux **méduses** vêtues de robes et de voiles noirs se tapissent dans l'alcôve au nord.

Le dao, Jarûk, sort du sable quand les personnages arrivent ici pour la première fois. Il les accueille avec une chanson (voir l'encadré « La chanson de Jarûk »). Alors qu'il chante, les méduses voilées émergent de leur alcôve et commencent à danser autour de lui, tandis que le sable tourbillonne et forme de petites volutes de poussière. Jarûk est sinistre et cruel, mais sa situation actuelle le motive à se comporter en hôte accueillant.

Une fois sa chanson terminée, Jarûk propose une quête aux personnages : détruire la liche Ezzat de la vingtième strate et lui rapporter son phylactère. En échange, le dao promet un trésor, la magie d'Halaster l'obligeant à tenir parole (voir « Trésor » plus loin). Si les personnages achèvent la quête de Jarûk et rapportent le phylactère d'Ezzat au dao, le sol sableux se transforme en un vortex géant qui aspire Jarûk, les méduses, le sable et le phylactère de la liche sur le plan élémentaire de la terre. Les personnages trouvent la récompense promise par Jarûk sur le sol de la grotte vide. Les personnages qui achèvent la quête de Jarûk devraient recevoir autant de PX que s'ils avaient vaincu le dao et les méduses en combat.

Si les personnages détruisent Ezzat mais rapportent le phylactère de la liche à Ichthyglug le maride dans la zone 1c, Jarûk le sait et attaque les personnages la prochaine fois qu'il les voit.

Jarûk ne peut pas quitter sa grotte sans le phylactère d'Ezzat. Si le dao meurt ici, son corps se désintègre en une poudre cristalline, pour se reformer 24 heures plus tard (les personnages ne reçoivent pas de PX s'ils tuent Jarûk plus d'une fois).

Les méduses défendent le dao au mieux de leurs capacités. Jarûk est immunisé contre leur regard pétrifiant.

Trésor. Jarûk porte une paire de boucles d'oreille dorées serties d'obsidiennes (500 po pour la paire) et un diadème d'ambre (7 500 po). Ces colifichets disparaissent avec le dao quand il retourne sur le plan élémentaire de la terre.

La récompense de Jarûk consiste en une *gemme lumineuse* et deux objets merveilleux communs : des *bottes de fausse piste* et un *orbe de direction* (tous deux décrits plus loin). Ces objets apparaissent seulement quand les personnages ont achevé la quête de Jarûk et l'ont aidé à s'échapper d'Undermountain.

Le porteur des *bottes de fausse piste* peut choisir de laisser des empreintes appartenant normalement à une autre sorte d'humanoïde de la même taille que lui. Ces bottes conviennent seulement à des humanoïdes.

Quiconque tient un *orbe de direction* peut utiliser une action pour déterminer où se trouve le nord. Cette propriété ne fonctionne que sur le plan matériel.

La chanson de Jarûk

Bienvenue dans ma caverne !
Je suis le maître de cette cavité.
Jarûk voilà qui je suis
Le khan de pierre et de galet.

Je suis le sable dans vos chaussures.
Je suis la terre de votre tombeau.
Jarûk voilà qui je suis
Le diamant de ces caveaux.

Je ne place aucune pierre au hasard.
Incroyable est ma richesse.
Jarûk voilà qui je suis
Un dieu en bas-relief !

L'or coule dans mes veines.
Il transpire de tous mes pores.
Jarûk voilà qui je suis
Pour votre plus grand plaisir.

12. Le sanctuaire de Ghaunadaur

Vases intelligentes. Trois poudings noirs intelligents, autrefois des drows adorateurs de Ghaunadaur (voir « Les poudings noirs intelligents » page 244), sont accrochés au plafond de 6 mètres de haut. Ces vases sont hostiles envers tous les intrus (une bataille ici attire également la Très Grande vase grise de la zone 14).

Sanctuaire. Niché dans une alcôve de 12 mètres de haut au fond de la grotte se trouve un autel difforme en granite. Un disque violet de 1 mètre de diamètre gravé d'un œil noir menaçant regarde fixement depuis l'alcôve. Derrière l'autel se dresse une statue de 2,50 mètres de haut, sculptée à l'image d'un pilier amorphe penché vers l'avant, touchant l'autel avec une dizaine de bras humains griffus.

Le disque encastré dans l'autel peut être retiré en le tournant à 360 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Des pièces en cuivre se mettent alors à tomber hors d'une cavité creuse à l'intérieur de l'autel (voir « Le trésor » plus loin).

Si l'autel est ouvert, la représentation aux bras multiples de Ghaunadaur s'anime et attaque les créatures à moins de 3 mètres d'elle ou à moins de 1,50 mètre de l'autel. La statue est un objet de Grande taille avec une CA de 17, 50 points de vie, une vitesse de 0 m et une immunité contre les dégâts d'acide, de poison et psychiques. Elle a les valeurs de caractéristiques suivantes : Force 14, Dextérité 10, Intelligence 3, Sagesse 3 et Charisme 1. Elle possède la vision aveugle dans un rayon de 3 mètres et est aveugle au-delà.

Par une action, la statue animée effectue une seule attaque d'arme au corps à corps (+10 pour toucher) avec ses griffes. Si l'attaque réussit, les griffes infligent 22 (5d6 + 5) dégâts tranchants à la cible et détruisent l'armure de la cible, sauf si elle est magique.

Le trésor

La cavité cachée de l'autel contient 2 000 pc.

13. Le Charognard

Le *Charognard* est un vaisseau spelljammer de 87 mètres de long, 15 mètres de large et de 7,5 tonnes, un navire conçu pour voyager à travers l'espace. Halaster a détecté le vaisseau en orbite autour de Toril et l'a attiré à travers un portail magique à Undermountain. Il a ensuite abordé le vaisseau, volé son gouvernail spelljammer (l'appareil magique qui propulse et dirige le vaisseau) et emporté le gouvernail dans la strate 23, abandonnant le capitaine et l'équipage à leur sort.

Les flagelleurs mentaux ont construit le *Charognard* à l'image d'une seiche géante. Sa coque est constituée d'une résine extraterrestre aussi dure que du bois épais. Derrière les rames en forme de tentacules du navire se trouvent deux hublots circulaires de cristal transparent ressemblant à des yeux et un pont supérieur (zone 13) équipé de quatre balistes gérées par des slaads gris. Une écoutille ouverte sur le pont supérieur permet d'accéder au pont inférieur (zones 13b à 13h). Les plafonds du pont inférieur sont hauts de 3 mètres.

Le navire se trouve dans un bassin de vase profond de 1,50 mètre à l'intérieur d'une immense caverne dont le plafond varie de 9 à 15 mètres de haut. Un personnage peut escalader la coque du navire en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD15 ; la distance séparant le sol de la caverne du pont supérieur est d'environ 6 mètres.

Le *Charognard* flotte mais n'a pas de voiles, de gréement ou autre moyen de propulsion maintenant qu'il est privé de son gouvernail spelljammer. Il peut transporter jusqu'à 10 tonnes de marchandise et son équipage standard complet compte 20 personnes. Il a une CA de 15, 400 points de vie, un seuil de dégâts de 20 et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Seul un sort de *souhait* prononcé avec soin peut libérer le *Charognard* des profondes cavernes d'Undermountain. Les personnages qui libèrent le navire de sa prison peuvent le vendre pour 20 000 po, moins 50 po pour chaque point de dégât qu'il a subi.

Le capitaine N'ghathrod

Le capitaine du *Charognard* est un pirate illithid du nom de N'ghathrod. N'ghathrod est un flagelleur mental arcaniste (voir l'encadré de la section «Flagelleur mental» dans le *Monster Manual*) avec 111 points de vie. Il utilise un orbe de cristal comme focaliseur arcanique et porte un costume de pirate. Une cheville de bois remplace l'un de ses pieds, perdu au cours d'une bataille plusieurs années auparavant. Quatre gemmes grises de la taille d'un poing sont cachées dans les poches de son pardessus – les gemmes de contrôle des slaads gris qui gardent le pont supérieur du navire. N'ghathrod porte une rapière comme coquetterie mais n'est pas formé au maniement de cette arme.

Avant d'embrasser une vie de piraterie de l'espace, N'ghathrod vivait dans une colonie de flagelleurs mentaux sur la planète annelée de Glyth, bien plus éloignée du soleil que Toril. Quelques semaines après que le *Charognard* a été piégé à Undermountain, N'ghathrod, poussé par la faim, s'est retourné contre son équipage orog, tuant quatre d'entre eux et dévorant leur cerveau. Le reste des membres de l'équipage orog a fui pour échapper à ce funeste sort. L'arrivée des aventuriers fournit à N'ghathrod une source inespérée mais bienvenue de nourriture. Il tente de séparer un membre du groupe à l'aide d'un sort de *mur de force*. Puis il utilise sa décharge mentale pour étourdir sa proie en prélude à l'extraction de son cerveau.

Si N'ghathrod est réduit à 55 points de vie ou moins, son instinct de survie surpasse sa faim, le poussant à se rendre par télépathie. Le flagelleur mental s'excuse pour son agression et propose de mettre fin aux hostilités. Le cas échéant, il raconte comment le *Charognard* orbitait autour de Toril quand il a été attiré à travers un portail magique jusqu'à son emplacement actuel. Il révèle également que le gouvernail convertisort a disparu peu de temps après (subtilisé par un sort de *souhait*, bien que le flagelleur mental l'ignore). Si le flagelleur mental et les personnages établissent une trêve, N'ghathrod propose de «garder le navire» pendant que les personnages entreprennent de récupérer le gouvernail volé. Si les personnages réussissent, N'ghathrod leur permet de revendiquer le vaisseau, acceptant d'être rétrogradé jusqu'à ce qu'il trouve un moyen de se débarrasser d'eux.

Actions d'antre. Quand il combat à bord du *Charognard*, N'ghathrod peut effectuer des actions d'antre. À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), il peut effectuer une action d'antre qui cause l'un des effets suivants :

- N'ghathrod créé un double magique de lui-même quelque part à bord du navire. Formé à partir d'énergie psionique, ce double dure jusqu'à être réduit à 0 point de vie, dissipé (DD15) ou jusqu'à ce que N'ghathrod effectue une autre action d'antre. Le double possède les statistiques normales d'un **flagelleur mental** et est amical envers N'ghathrod, mais n'est pas sous son contrôle. Il ne peut pas quitter le *Charognard*.
- N'ghathrod remplit toutes les zones intérieures du navire avec des images et sons du Royaume Lointain qui déforment l'esprit jusqu'à 20 lors du décompte d'initiative du prochain tour. Toute créature qui n'est pas une aberration qui commence son tour à l'intérieur du navire doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD15 ou subir 10 (3d6) dégâts psychiques.

13a. Le pont supérieur

Balistes. Trois balistes sont montées sur le pont avant et quatre sur le pont arrière. Quatre **slaads gris** changés en orogs manient les balistes, un par arme.

Écoutille. Invisible depuis le sol de la caverne, une écoutille est ouverte, avec une échelle qui descend jusqu'à la zone 13b.

Une baliste est un objet de Grande taille avec une CA de 15, 50 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Avant de pouvoir faire feu, une baliste doit être chargée et pointée vers sa cible (les balistes sont chargées quand les personnages arrivent pour la première fois). Il faut une action pour charger l'arme, une action pour viser et une action pour faire feu (+6 pour toucher, portée 36/144 mètres, une cible). Si une attaque réussit, une baliste inflige 16 (3d10) dégâts perforants.

Chaque baliste contient dix carreaux stockés dans un rack intégré au support de l'arme. Une base pivotante donne à chaque baliste un arc de tir de 180 degrés.

Les slaads ont été entraînés à charger, viser et faire feu avec la baliste. Ils défendent le pont contre tous les abordeurs, se basant sur leur vision dans le noir pour monter la garde.

13b. La cale

Échelle. Une échelle fixée à un mur monte sur le pont supérieur (zone 13a). Un orog mort en harnois est pendu à l'échelle.

Caisses. Un second orog mort en harnois, muni d'une hache à deux mains, gît au milieu des débris de nombreuses caisses en bois. Vers le fond de la cale se trouvent cinq caisses en bois intactes et cinq coffres en bois fixés sous le lourd filet à marchandises.

Maître-coq mort. Le couloir menant aux sections avant du pont inférieur contient un troisième orog mort, celui-ci portant un tablier maculé de sang et aucune armure.

L'orog mort sur l'échelle est suspendu par l'une de ses bottes à pointes. Un personnage peut utiliser une action pour le décrocher. L'examen des trois orogs révèle que leurs crânes ont été ouverts et leurs cerveaux aspirés : la marque de fabrique d'une attaque de flagelleur mental. L'orog au tablier gît derrière la porte de la zone 13c.

Trésor. L'équipage a pillé la plus grande partie des denrées alimentaires avant de fuir le navire, laissant derrière cinq coffres au trésor et cinq caisses intactes (numérotés plus loin pour faciliter le décompte). Les coffres sont déverrouillés, leurs serrures sont brisées.

Le coffre 1 contient 400 pa, 180 po et trois bracelets en or (25 po chacun). Un tyrannœil miniature de 12,5 centimètres de diamètre en or émaillé serti d'un œil central en perle noire et de spinelles multicolores à l'extrémité de ses pédoncules oculaires (2 500 po) est à moitié recouvert par les pièces.

Le coffre 2 contient six rouleaux de soie elfique (50 po chacun) et une boîte ornée contenant cinq figurines de 8 centimètres – chacune représentant une sorte de dragon métallique fait du métal approprié (250 po pour l'ensemble).

Le coffre 3 contient six fioles de poussière d'étoiles qui émettent une aura de magie d'illusion si on les examine avec le sort *détection de la magie*. *Identification* ou une magie similaire révèle que la poussière à une propriété magique singulière. Toute créature qui se saupoudre de poussière gagne la capacité de lancer le sort *rêve* une fois par une action (jet de sauvegarde contre les sorts DD15), sans aucune composante.

Le coffre 4 contient 320 po et une sacoche en soie dans laquelle se trouvent quatre pastilles bleues, chacune reproduisant la propriété magique d'une *potion de soins* quand on l'avale.

Le coffre 5 contient un ensemble assorti de cinq gobelets de cuivre avec un filigrane en argent (25 po chacun), un collier de corail noir (250 po) et une main d'elfe momifiée portant deux anneaux en or sertis de gemmes (250 po chacun).

Les caisses 1 à 3 contiennent des rations empoisonnées. Un personnage qui examine ces rations et réussit un test de Sagesse (Survie) DD10 peut dire qu'elles sont impropres à la consommation. Toute créature qui ingère une portion des rations empoisonnées doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD15 ou être empoisonnée pendant 24 heures.

La caisse 4 contient 60 jours de rations déshydratées comestibles.

La caisse 5 est estampillée d'un visage de gnome souriant encerclé des mots « KRÉATIONS DE KRICKENHOF » en lettres de carnaval. Trois inventions gnomes sont emballées dans des cacahuètes : une échasse sauteuse à ressort (25 po), un presse-purée de tomate mécanique (125 po) et un heaume à courroie avec une hélice en bois montée à son sommet. Ce ***heaume à hélice*** est un objet merveilleux commun auquel seul un humanoïde de Petite taille peut s'harmoniser. Tant qu'il est porté, le heaume permet à son porteur d'utiliser une action pour lancer le sort *lévitation*, sans composante. L'hélice du heaume tourne et vrombit bruyamment jusqu'à ce que le sort prenne fin. Chaque fois que le sort prend fin, il y a 50% de chances que le heaume perde sa propriété magique et devienne non magique.

13c. Cambuse et cantine

Cette pièce contient une table à manger, six tabourets et un petit fourneau en fer. Les armoires encastrées dans les murs ont été ouvertes, leur contenu (ustensiles et vaisselle) éparpillé sur le sol.

Lancer un sort de *détection de la magie* dans la cabine révèle une aura de magie d'évocation émanant de l'intérieur du mur séparant cette pièce de la zone 13d.

Trésor. Les personnages qui fouillent la cabine et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD20 remarquent un minuscule trou à la base du mur qui sépare cette cabine de la zone 13d. Soixante centimètres au-dessus de ce trou, logé à l'intérieur du mur, se trouve une *pierre messagère* (la pierre correspondante se trouve sur le premier lieutenant orog de la zone 2).

Si un personnage retire la *pierre messagère* du mur, un hamster de l'espace géant miniature sort du trou à la base du mur et semble plutôt déconcerté. Le hamster de l'espace ressemble énormément à un hamster normal. Il a le profil d'un **rat**, mais n'attaque pas (et vaut 0 PX). Il s'est fait une jolie tanière dans les murs du navire, mais ne représente aucun danger s'il est dérangé. Un personnage peut se lier d'amitié avec le hamster en lui offrant de la nourriture.

13d. La cabine du capitaine

Murs. Les murs de résine sont sculptés et peints pour ressembler à des tentacules noirs brillants entrelacés les uns avec les autres et autour d'elfes hurlants dans leur étreinte.

Chevalet et peintures. Une toile peinte à moitié terminée représentant un paysage extraterrestre coloré se trouve sur un chevalet de bois au milieu de la cabine. À côté du chevalet, plusieurs pinceaux et pots de peinture sont posés sur une petite table. Cinq peintures achevées d'autres paysages extraterrestres sont appuyées contre le dos du chevalet.

Fauteuil. Une chaise en bois tachée de sang et munie de serre-poignets en fer fixés sur ses accoudoirs se trouve dans une alcôve à l'avant. Une mare de sang collant recouvre le sol autour de la chaise.

Compartiment secret. Un personnage qui fouille la cabine à la recherche de portes secrètes et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD15 trouve une petite écoutille intégrée au plancher. Cette écoutille dissimule un compartiment peu profond contenant le grimoire du capitaine N'ghathrod.

N'ghathrod attache des prisonniers sur cette chaise avant de leur dévorer le cerveau. Une créature menottée à la chaise peut utiliser une action pour tenter de s'échapper, en réussissant un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD20.

Trésor. Avant d'être transformé en un illithid par le processus connu sous le nom de cérémorphose, le capitaine N'ghathrod était un elfe spatial. Bien qu'il n'ait aucun souvenir de sa vie précédente, le flagelleur mental conserve son penchant elfique pour la beauté céleste. Les peintures, qui illustrent les mondes que N'ghathrod a visités, valent 100 po chacune.

Le grimoire de N'ghathrod est relié de cuir et son contenu est écrit dans une écriture semblable à du braille. Le flagelleur mental utilise ses tentacules pour lire le manuscrit, que d'autres créatures peuvent déchiffrer à l'aide d'un sort de *compréhension des langues*. Le livre contient tous les sorts que N'ghathrod a préparés, plus *animation des morts*, *main de Bigby* et *tentacules noirs d'Evard*.

13e. La cabine tribord de l'équipage

Cette cabine contient deux ensembles de lits superposés à trois niveaux.

13f. Les quartiers bâbord de l'équipage

Cette cabine est meublée comme la zone 13e et contient également un orog mort gisant face contre terre sur le sol. L'examen du cadavre révèle que le crâne de l'orog a été ouvert et son cerveau aspiré. La hache à deux mains de l'orog se trouve à ses pieds.

13g. Le pont

La porte du pont est légèrement entrouverte. N'ghathrod, le capitaine flagelleur mental, se trouve ici (voir l'encadré « Capitaine N'ghathrod »). Voici les caractéristiques du pont :

Hublots. Deux hublots circulaires de 2,7 mètres de diamètre en cristal transparent bombé reposent dans des fixations en bronze.

Carte céleste. Des constellations connues et des planètes inconnues sont peintes sur le plafond incliné.

Rainures. Des rainures au milieu du plancher suggèrent qu'un meuble s'y trouvait autrefois.

Les personnages qui examinent les rainures et réussissent un test d'Intelligence (Investigation) peuvent déterminer qu'elles ont été conçues pour fixer au sol une lourde chaise ou un objet en forme de chaise. Les rainures correspondent aux empreintes du gouvernail spelljammer du navire, que l'on peut trouver dans la strate 23.

La carte au plafond a le soleil en son centre, avec des cercles allongés représentant les trajectoires des huit planètes en orbite autour de lui : la rocheuse Anadia ; la géante gazeuse Coliar ; Toril et le petit amas d'astéroïdes en orbite autour d'elle nommé les Larmes de Sélune ; les mondes aquatiques Karpri et Chandos ; la planète nocive annelée Glyth ; l'amas d'astéroïdes de Jardin, maintenus ensemble par une énorme plante ; et H'catha en forme de roue.

Au-delà des planètes se trouvent les constellations des Royaumes Spatiaux, toutes visibles dans le ciel nocturne de Toril à différentes périodes de l'année.

13h. Oh Capitaine, mon Capitaine !

Le sol ici est recouvert de verre brisé et de saumure, les restes de bocaux contenant autrefois des cerveaux humanoïdes conservés. Les murs incurvés portent des étagères vides où le capitaine N'ghathrod stockait ses réserves de nourriture de secours. Le flagelleur mental a été contraint de manger les cerveaux saumurés après la fuite de son équipage et il est à présent avide de nourriture fraîche.

14. Le repaire de la vase

Cette grotte de 3 mètres de haut est devenue le repaire d'une Très Grande vase grise (voir « La gigantesque vase grise » page 244), qui rôde dans l'alcôve la plus au nord à droite de l'entrée. Si les personnages ont déjà trouvé cette vase dans la zone 12, la grotte est vide.

15. Le portail-arche menant à la strate 17

Une paire de pierres dressées de 4,50 mètres de haut, surmontées d'un linteau gravé du symbole d'une flèche, s'élève au-dessus d'un bassin de vase profond de 60 centimètres. Ces pierres levées forment l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Voici les règles associées:

- Si une flèche ou un carreau d'arbalète est tiré entre les pierres dressées, le portail s'ouvre pendant 1 minute.
- Les personnages doivent être de niveau 14 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui franchit le portail arrive en 8b dans la dix-septième strate, à l'emplacement inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

16. Le tunnel vers la strate 20

Au sommet du tunnel qui descend jusqu'à la vingtième strate se trouve une caverne haute de 5,4 mètres, en forme d'anneau, créée par un ver pourpre dont Halaster s'est débarrassé depuis longtemps.

Les conséquences

Les personnages ont plusieurs raisons de retourner dans cette strate après l'avoir explorée :

- S'ils ont obtenu le phylactère de la liche Ezzat, les personnages doivent le rapporter dans les cavernes Suintantes pour réclamer leur dû au maride de la zone 1c ou au dao de la zone 11b. Donner le phylactère à l'un des génies fait de l'autre un ennemi.
- Si les personnages retrouvent le gouvernail spelljammer volé par Halaster, ils peuvent retourner au *Charognard* et utiliser un *souhait* pour faire sortir le vaisseau d'Undermountain.

La strate change peu en l'absence des personnages, au moins à court terme. Si les personnages libèrent Ichthyglug ou Jarûk, Halaster pourrait piéger un éfrit dans cette strate et l'opposer au génie privé du phylactère d'Ezzat, installant le nouvel arrivant dans une grotte qui sied à sa nature flamboyante.

Strate 20 : Les cavernes de la Pierre runique



Les cavernes de la Pierre runiques sont conçues pour quatre personnages de niveau 16 et ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour être à mi-chemin du niveau 17. Cette strate permet aux personnages de rencontrer un puissant allié potentiel dans leur guerre contre Halaster — ou un ennemi dont la destruction leur attirera les bonnes grâces du Mage dément.

Qui réside là ?

La Pierre runique est un imposant cristal magique créé par Halaster Blackcloak et serti au sommet d'une gigantesque stalagmite creuse qui s'élève au milieu de la principale caverne de cette strate. Cette tour constitue le repaire d'une liche du nom d'Ezzat, ennemi de longue date d'Halaster.

Afin de détruire Ezzat, Halaster a créé une légion de golems de pierre à son image, en plaçant un fragment de la Pierre runique dans chacun d'eux afin de leur insuffler davantage d'intelligence et de personnalité. Quand Ezzat a découvert ce qu'Halaster était en train de faire, la liche a placé des protections sur la tour stalagmite afin d'empêcher les créatures artificielles de l'attaquer. Cette mesure défensive a poussé Halaster à abandonner ses golems et à ne plus en fabriquer.

Ezzat la liche

Ezzat est obsédé par son désir de détruire Halaster et d'usurper sa domination sur Undermountain. Son obsession et sa soif de pouvoir ne cessant de grandir, la liche ressemble chaque jour un peu plus à Halaster.

Si les personnages détruisent Ezzat et localisent son phylactère, ils s'attirent les faveurs d'Halaster. Ceux qui s'allient à la liche, en revanche, gagnent l'inimitié du Mage dément.

Les halastrocs

Halaster a créé des golems de pierre à son image et a utilisé des fragments de la Pierre runique pour les doter d'intelligence. Il les a ensuite lâchés dans cette strate. Baptisés halastrocs, ces golems de 3 mètres de haut vénèrent le Mage dément comme un dieu et considèrent la Pierre runique comme son œil dans leur sombre domaine. Les halastrocs n'aiment pas l'idée qu'une liche ait trouvé refuge dans la tour stalagmite, mais à cause des protections qu'Ezzat y a posées, ils ne peuvent pas y faire grand-chose.

Sauf indication contraire, un halastroc utilise le profil du **golem de pierre**, avec les modifications suivantes :

- Un halastroc a une valeur d'Intelligence et de Charisme de 9.
- Il comprend les langues suivantes mais ne peut pas les parler : abyssal, céleste, commun, draconique, nain, elfique, infernal et commun des profondeurs. Les halastroc utilisent un système de clignements d'yeux comme moyen de communication non verbale entre eux.

Les monstres errants

Les émanations magiques de la Pierre runique attirent dans cette strate les créatures cthoniennes telles que les bulettes, les élémentaires de terre, les vers pourpres et les xorns. Les personnages pourraient également tomber sur une expédition qui a fait tout le chemin depuis le fort Ombresoir.

L'expédition Ombresoir

Le fort Ombresoir (strate 22) a mandé une force expéditionnaire dans le but de collecter des fragments de Pierre runique. Cette force se compose d'un **archimage** humain chaotique mauvais du nom d'Akarrth Ombresoir, un **tyrannœil** du nom de Gz'zarp, deux **grells** et trois **nothics**. Les grells et les nothics sont les serviteurs d'Akarrth, tandis que le tyrannoeil et l'archimage partagent une alliance fragile.

Les personnages n'auront aucun mal à s'allier à Akarrth, mais un tel pacte tournera forcément très vite court, car l'archimage est fou.

Trésor. Akarrth porte un sceptre en bois sur lequel sont sculptés des tentacules et qui lui sert de focaliseur arcanique (10 po), ainsi qu'un grimoire relié en peau de flagelleur mental qui contient tous les sorts qu'il a préparés.

Les cavernes de la Pierre runique

Toutes les descriptions de cette strate font référence à la carte 20. Les cavernes et tunnels sont uniformément humides à cause de l'eau qui y pénètre par de minces fissures dans les parois et les plafonds, et l'écho de l'eau qui ruisselle s'y réverbère.

1. Le symbole de dessiccation

Au bout du tunnel qui descend de la dix-neuvième strate, Ezzat a inscrit par terre un glyphe en utilisant une version modifiée du sort de *symbole*. Il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour l'apercevoir. Lancé en utilisant un emplacement de niveau 9, le glyphe déclenche l'effet de mort (DD de sauvegarde 20) quand une créature le traverse. Une fois l'effet déclenché, des crânes spectraux se mettent à flotter au-dessus de la zone où le glyphe est inscrit.

2. Le repaire du golem fou

Les personnages qui approchent de cette caverne de quelque direction que ce soit entendent des rochers se briser les uns contre les autres. La caverne à un plafond en pointe de 15 mètres de haut et possède les caractéristiques suivantes :

Créature artificielle. Une imposante masse de pierres agglomérées se dresse sur un monticule naturel au centre de cette caverne. Elle utilise ses poings pour marteler quelque chose.

Forge. Une forge a été creusée dans un mur mais ne semble pas avoir servir depuis des siècles. Une enclume en fer rouillée se tient sur un piédestal en granit de 30 centimètres de haut devant la forge.

La créature artificielle était autrefois un golem de pierre de 3 mètres de haut créé à l'image d'Halaster. Dans sa folie, il a assimilé tant de morceaux d'autres halastrocs qu'il s'est transformé en un amalgame massif de 5,40 mètres de haut de torses, de membres et de têtes qui ressemblent tous à des morceaux du Mage dément.

Un personnage qui s'approche suffisamment découvre que le golem fou est en train de détruire un golem de pierre qui ressemble à Halaster. Même si les personnages interviennent rapidement, l'halastroc est déjà en morceaux et il est impossible de le sauver.

Alors que les personnages l'observent, le golem fou retire le fragment de Pierre runique des restes pulvérisés de sa dernière victime et le gobe, avant d'attacher les morceaux du golem de pierre détruit à son propre corps. En avalant le fragment de Pierre runique, le golem fou peut ignorer le trait de forme immuable et récupérer tous ses points de vie. Si les personnages interrompent le golem ou l'attaquent, ce dernier les considère comme ses ennemis. Autrement, il ne montre guère d'intérêt pour eux.

Le golem fou est un **golem de pierre** avec un indice de dangerosité de 12 (8 400 PX) et les modifications suivantes :

- Le golem est Très Grand et a 264 (23d12 + 115) points de vie.
- Chacune de ses attaques de coup inflige 24 (4d8 + 6) dégâts contondants quand elle touche.
- Il a une valeur d'Intelligence et de Charisme de 9.
- Il comprend les langues suivantes mais ne peut pas les parler : abyssal, céleste, commun, draconique, nain, elfique, infernal et commun des profondeurs.

Ce golem est trop gros pour pouvoir se glisser dans les tunnels qui font moins de 3 mètres de large. Si on le laisse tranquille, il reste ici et attend qu'un autre halastroc s'aventure dans la zone pour pouvoir l'attaquer.

Le trésor

Un personnage qui inspecte l'intérieur de la forge et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 trouve une boîte à amadou couverte de suie qui contient une unique *perle de force*.

3. Le paradis englouti

Cette caverne a un plafond en pointe de 9 mètres de haut et présente une large crevasse de 90 mètres de profondeur. Un promontoire rocheux entoure cette crevasse.

À 60 mètres de profondeur, la crevasse traverse le plafond d'une vaste caverne qui n'est pas mentionnée sur la carte 20. Cette caverne surréelle fait 30 mètres de haut, 360 mètres de long et 240 mètres de large. Voici ses caractéristiques :

Lumière. Cette caverne est éclairée par une mousse phosphorescente qui pousse sur d'étranges formations rocheuses le long des murs. Une douzaine de **punaises de feu géantes** qui se nourrissent essentiellement de charognes habitent cette caverne, qu'elles participent à éclairer.

Forêt de champignons. La moitié de la caverne est occupée par une forêt d'imposants zurkhs ligneux, parmi lesquels poussent également des pieds-de-fûts, des bonnets-bleus et des trillimacs (voir « Les champignons », page 59).

Lac. L'autre moitié de la caverne accueille un lac de 9 mètres de profondeur alimenté par trois petites cascades. Plusieurs petites îles rocheuses s'élèvent à la surface du lac, chacune abritant un certain nombre de huttes vides (une colonie kuo-toa abandonnée).

La forêt de champignons et le lac souterrain abritent toutes sortes de formes de vie souterraines, et notamment des chauves-souris, des poissons et des insectes inoffensifs. Pour les personnages qui parviennent à l'atteindre, cette caverne peut constituer un refuge idyllique et sûr au milieu des périls d'Undermountain.

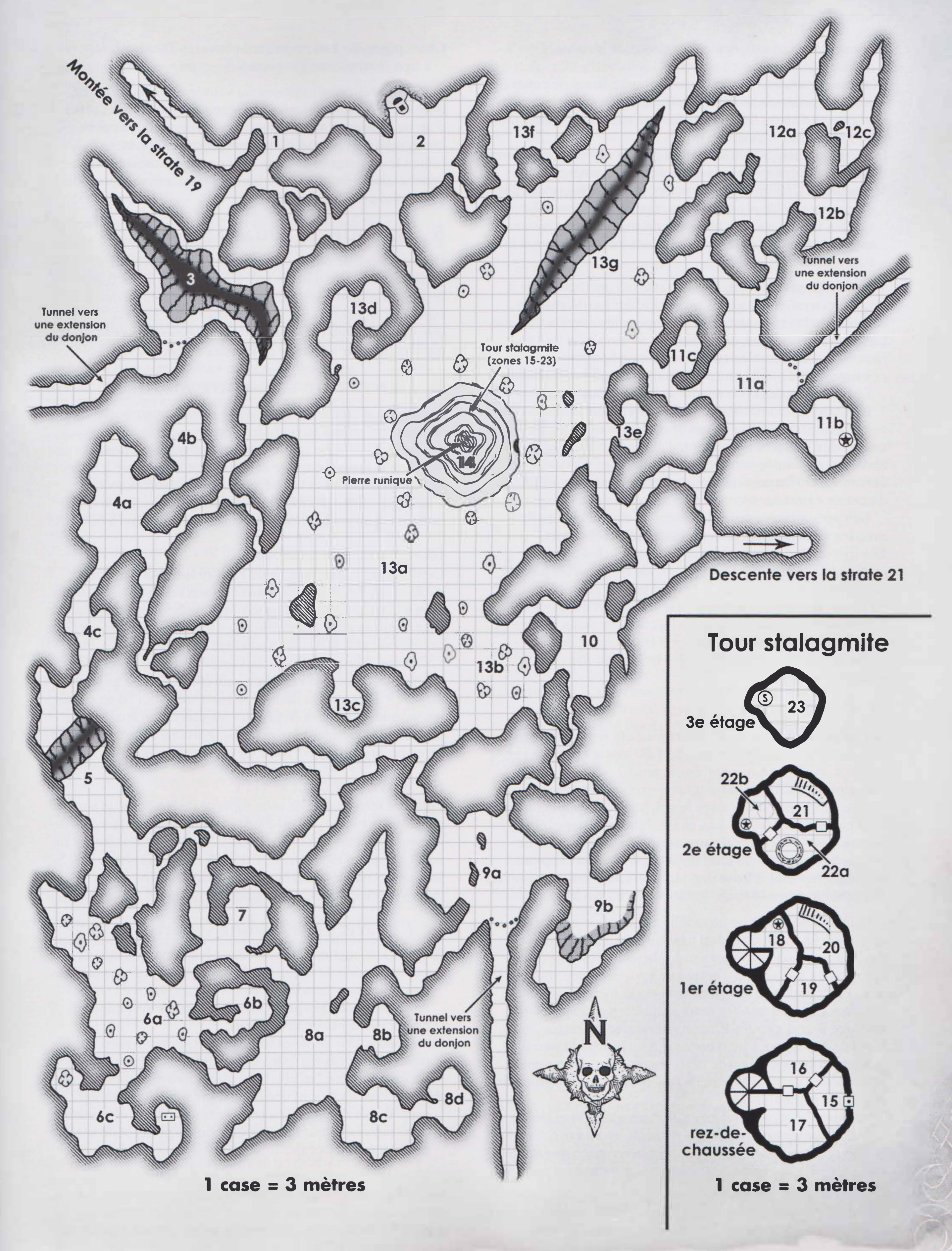
4. La colonie myconide

Une colonie de myconides est parvenue à prospérer dans cette zone : les tunnels qui mènent à ces cavernes sont en effet trop étroits pour que les halastrocs puissent s'y glisser. Les myconides doivent toutefois supporter les attaques occasionnelles des gargouilles.

Les myconides fournissent aux étrangers de la nourriture, de l'eau, un abri et l'autorisation de traverser leur petit domaine.

4a. La grotte de fusion

La plupart des myconides vivent dans cette grotte au plafond irrégulier d'une hauteur variant de 4,50 à 9 mètres. Les autres éléments caractéristiques de la caverne sont les suivants :



Carte 20 : Les cavernes de la Pierre runique

Mousse. Une mousse épaisse pousse sur les parois et au plafond.

Champignons. Sur l'humus qui recouvre le sol de cette caverne pousse une forêt de champignons : pieds-de-fûts, masques d'étain, langues de folie et trillimacs (voir « Les champignons », page 59).

Insectes géants. Six **mille-pattes géants** et quatre **punaises de feu géantes** se promènent entre les champignons.

Myconides. L'alcôve au nord ne contient pratiquement pas de mousse ou de champignons, mais elle est remplie de nuages de spores. Dix **pousses de myconide** et treize **myconides adultes** sont rassemblés ici dans une méditation silencieuse.

Les mille-pattes et les punaises de feu partagent ce fragile écosystème avec les myconides et participent au contrôle de la croissance des champignons dans la caverne. La lumière provenant des punaises de feu est le seul éclairage de la caverne. Ces créatures ne sont pas aux ordres des myconides et elles ne se battent que pour se défendre.

Les pousses de myconide forment un cercle intérieur de 1,80 mètre de diamètre, tandis que les adultes forment un cercle protecteur de 3 mètres de diamètre autour d'eux. Les myconides utilisent leur option d'action de spores de communication pour fusionner paisiblement les uns avec les autres. Les créatures qui approchent à moins de 3 mètres du cercle extérieur sont sujettes aux effets des spores.

Les personnages qui établissent un contact télépathique avec les myconides reçoivent un accueil chaleureux. Les myconides proposent aux visiteurs de les conduire jusqu'à leur souverain (zone 4b) ou de les escorter jusqu'à la lisière de leur domaine. L'amical peuple champignon vit dans l'ignorance bienheureuse du conflit qui sévit en dehors de leurs cavernes, mais ils ont peur des « géants de pierre » (les golems de pierre d'Halaster) et des « démons de pierre » (les gargouilles) qui vivent dans les grottes alentour.

4b. Le souverain amical

Sol en pente. Le sol de la caverne monte régulièrement et la hauteur de plafond passe de 4,50 mètres près de l'entrée à 3 mètres à son extrémité nord.

Champignons. Des champignons exotiques poussent dans l'humus qui recouvre le sol. Les murs sont couverts d'écales ridées (voir « Les champignons », page 59).

Souverain. Un **souverain myconide** de 2,70 mètres de haut se tient près du fond de la caverne. Son chapeau bioluminescent diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible 3 mètres au-delà.

Quand il ne fusionne pas avec ses sujets, le souverain myconide (du nom de Floot) passe son temps à cultiver des champignons exotiques et à fabriquer des potions. En utilisant son option d'action de spores de communication, Floot souhaite aux personnages la bienvenue dans son domaine et leur offre deux potions en cadeau (voir « Trésor », ci-dessous). Floot n'attend rien en retour, mais si les personnages sont d'humeur à lui rendre la pareille, le souverain les supplie de détruire tous les « démons de pierre » (les gargouilles) qu'ils rencontrent, pour le bien de la colonie myconide.

Trésor. Floot offre aux personnages une *potion de lecture des pensées* et une *potion de soins supérieurs*. Chaque potion se trouve dans une gourde en terre cuite dissimulée dans un trillimac évidé (voir « Les champignons », page 59).

4c. Les serviteurs des spores quaggoths

Gardes. Cinq **serviteurs des spores quaggoths** sont réunis ici.

Champignons. Les murs sont couverts d'écales ridées (voir « Les champignons », page 59).

Les spores réanimatrices du souverain myconide ont doté les quaggoths morts d'un semblant de vie. En présence d'un ou plusieurs myconides, les serviteurs des spores quaggoths font preuve d'une indifférence détachée envers toutes les créatures et ils se retiennent d'attaquer. En revanche, ils se montrent hostiles s'il n'y a aucun myconide à proximité pour les apaiser.

5. Le gouffre ricanant

Une crevasse de 6 mètres de large et 21 mètres de profondeur s'est ouverte dans le sol de cette caverne de 6 mètres de haut. Le ricanement d'un vieil homme s'élève des profondeurs de la crevasse toutes les minutes environ. C'est une illusion inoffensive qui fait partie des effets régionaux d'Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311).

6. L'antre de la momie auguste

Ces cavernes forment l'antre d'une momie auguste duergar du nom de Gorka Tharn. Si les personnages lancent des sorts dans cette zone ou dérangent ces cavernes, ils éveillent la momie auguste et autorisent la créature à utiliser ses actions d'antre et ses effets régionaux (voir la section « Momies » dans le « *Monster Manual* »). Dans son antre, la momie auguste a un indice de dangerosité de 16 (15 000 PX).

6a. La gueule crochue

Cette caverne de 6 mètres de haut ressemble à une mâchoire remplie de crocs à cause de ses nombreuses stalactites et stalagmites. Les formations rocheuses empêchent les créatures grandes et massives d'évoluer facilement dans la caverne, et les halastrocs évitent donc cette zone.

Chaque fois qu'on lance un sort de 1er niveau ou supérieur dans cette caverne, il y a une chance égale au niveau du sort × 10 % que la momie auguste s'éveille. Dans ce cas, les momies duergars de la zone 6b sortent de leur tombe collective et viennent jusqu'ici pour attaquer toutes les créatures présentes dans l'antre de la momie auguste.

6b. La tombe collective

Le sol en terre battue de cette caverne de 3 mètres de haut constitue la tombe peu profonde de huit **momies** duergars (les anciens disciples de Gorka Tharn). Les momies jaillissent du sol et attaquent toute créature qui pénètre dans cette zone. Si les intrus s'enfuient, les momies les poursuivent. Si les momies s'éveillent, Gorka Tharn s'éveille lui aussi.

6c. La crypte de la momie auguste

Niches. Des niches creusées dans les murs de cette caverne humide de 6 mètres de haut abritent des centaines de crânes couverts de mousses (un mélange de crânes de nains et de duergars). Quelques-uns sont tombés et gisent sur le sol de la caverne.

Sanctuaire. Une petite chambre à l'est abrite un autel en pierre aux bords ébréchés entouré d'un monceau de trésors. Le mur derrière l'autel arbore une peinture murale délavée.

Alcôve. Une alcôve au nord-ouest présente une stalagmite et une stalactite en son centre, chacune mesurant 2,40 mètres de haut et couverte de serpents et de scorpions tracés à la suie.

Dès qu'on touche au trésor autour de l'autel ou à la stalagmite, Gorka Tharn se réveille automatiquement. En outre, chaque fois qu'on lance un sort de 1er niveau ou supérieur dans cette caverne, il y a une chance égale au niveau du sort × 10 % que la momie auguste s'éveille.

Gorka Tharn était un prêtre duergar de Laduguer. C'est désormais une **momie auguste** avec les modifications suivantes :

- Cette momie auguste parle le nain et le commun des profondeurs.
- Elle a préparé le sort *façonnage de la pierre* au lieu de *divination*.
- Elle possède les options d'action agrandir et invisibilité décrites plus bas.

Agrandir (recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, la momie auguste augmente magiquement sa taille ainsi que celle de tout ce qu'elle tient ou porte. Tant qu'elle est agrandie, la momie auguste est de Grande taille, son attaque de poing en décomposition inflige le double de dégâts, et elle est avantagée lors de ses tests de Force et ses jets de sauvegarde de Force. Si la momie auguste n'a pas la place de devenir Grande, elle atteint la taille maximum possible dans l'espace disponible.

Invisibilité (recharge après un court ou un long repos). La momie auguste devient magiquement invisible pendant 1 heure maximum, ou jusqu'à ce qu'elle attaque, qu'elle lance un sort, qu'elle s'agrandisse ou que sa concentration soit brisée (comme pour la concentration sur un sort). L'équipement que porte ou tient la momie auguste est lui aussi invisible.

La stalagmite dans l'alcôve au nord est creuse et forme le sarcophage de Gorka Tharn. La momie auguste est logée dans la cavité en forme d'entonnoir à l'intérieur de la stalagmite. Quand elle s'éveille, la momie auguste se sert d'un sort de *façonnage de la pierre* pour ouvrir un passage suffisamment grand pour pouvoir sortir. Elle détruit tous les intrus dans son antre avant de retourner dans son sarcophage et se rendormir.

Au fond de la cavité de la stalagmite, quatre urnes en terre de 30 centimètres de haut contiennent les organes internes prélevés de Gorka Tharn, et notamment le cœur rabougri de la momie auguste. Ce n'est qu'en détruisant son cœur que les personnages peuvent empêcher la momie auguste de se régénérer. Le cœur est un objet de Très Petite taille avec une CA de 5, 25 points de vie et une immunité à tous les dégâts à l'exception du feu.

Autel en pierre et trésor. L'autel a été sculpté dans un unique bloc de granit et consacré à Laduguer, le dieu mauvais des duergars. La peinture murale derrière l'autel représente une silhouette énigmatique portant un monceau de pierres précieuses dans ses bras. Tout personnage ayant un historique adéquat ou qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 sait que cette peinture est censée représenter Laduguer.

L'autel est entouré de 5 000 pc, 2 300 pa, 471 po, cinq diamants imparfaits (100 po chacun) et une théière en électrum (25 po). Le trésor comprend également un marteau de guerre rouillé. Il se désintègre la première fois qu'on l'utilise pour frapper quelque chose de dur.

7. Les pilleurs de cryptes

Cette caverne de 3,60 mètres de haut accueille six **duergars** (trois hommes et trois femmes) montés de la vingt et unième strate pour mettre à sac le sanctuaire de Laduguer (zone 6c). Les duergars masculins se nomment Klom Fléau-des-xorns, Skrac Sombrecrâne et Anchok Muzgardt. Les femmes se nomment Akith Fléau-des-xorns (la soeur de Klom), Garlynth Tête-de-fer et Xarta Muzgardt (la soeur d'Anchok). Il est difficile de différencier les duergars étant donné qu'ils portent tous des heaumes en fer avec des visières aux traits effrayants.

Ces duergars sont parvenus à éviter les halastrocs et les gargouilles des zones 8 et 9, et ils viennent d'entamer un court repos afin de recharger leur invisibilité quand les personnages tombent sur eux. Haineux et xénophobes, les duergars s'agrandissent et attaquent. Ils sont trop têtus et déterminés pour se replier ou se rendre.

Chaque duergar transporte un petit sac gris contenant 5 jours de rations, ainsi qu'un grand sac gris pour transporter le butin pillé dans le sanctuaire.

Un personnage qui interroge un prisonnier duergar et qui réussit un test de Charisme (Intimidation) DD 20 apprend les informations suivantes :

- Les duergars vivent dans les Profondes Mines (autre nom de la strate du Terminus), la strate en dessous des cavernes de la Pierre runique.
- Les Profondes Mines sont gouvernées par Fazrian, un « géant chauve à la peau verte, aux yeux luisants et doté d'ailes couvertes de plumes. » Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 18 peut déduire de cette description que Fazrian est un planétar.
- Les duergars sont venus dans cette strate pour piller un sanctuaire de Laduguer avant de retourner aux Profondes Mines s'attirer les faveurs de Fazrian en lui offrant leur butin. Ils connaissent l'emplacement du sanctuaire (zone 6c) mais ils ne savent rien de la momie auguste qui le protège.

8. Corps de pierre

Des gargouilles et des golems de pierre surveillent ces grottes, et Halaster y a également laissé quelques surprises supplémentaires.

8a. Gargouilles et golems

Plafond. Cette caverne présente des parois inclinées qui forment une pointe de 9 mètres.

Gargouilles. Six **gargouilles** sont perchées sur des corniches à 6 mètres de hauteur le long des murs, trois à l'extrémité nord de la caverne et trois à son extrémité sud.

Golems. Deux **golems de pierre** sculptés à l'image d'Halaster (voir « Les halastrocs », page 253) montent la garde dans cette caverne. L'un se tient près du tunnel menant à la zone 9a, tandis que l'autre est près du tunnel vers la zone 6a.

Les gargouilles sont au service d'Halaster. Elles demeurent immobiles jusqu'à ce qu'on les attaque ou qu'un combat éclate dans cette zone, auquel cas elles se battent au côté de golems de pierre.

Les golems se montrent hostiles envers toute créature qui ne ressemble ni à Halaster, ni à une gargouille. Un personnage déguisé en Halaster peut faire un test de Charisme (Supercherie) opposé au test de Sagesse (Perspicacité) du golem, et il est avantagé lors de ce test si son interprétation du Mage dément en particulièrement convaincante. Si le personnage l'emporte, le golem n'attaque ce personnage que si ce dernier se montre lui-même agressif.

8b. La frise naturelle

De l'eau ruisselle sur le mur du fond de cette grotte humide de 4,50 mètres de haut, et les ruisselets ont érodé la roche d'une façon spectaculaire, au point de créer une frise naturelle ressemblant à un humain bossu qui se penche pour ramasser un bâton tandis qu'un dragon bleu se glisse derrière lui. La contribution d'Halaster à cette sculpture naturelle se limite au bâton, qu'il a façonné à partir de la roche.

8c. Les tentacules d'acide

Les gargouilles et les golems de la zone 8a n'entrent pas dans cette caverne vide, dont le toit forme un dôme grossier de 4,50 mètres de haut. Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie de conjuration dans l'ensemble de la grotte — conséquence d'un piège magique placé là par Halaster.

Quand une ou plusieurs créatures arrivent au milieu de la caverne, des tentacules d'acide jaillissent par magie du sol, des murs et du plafond. Une créature qui entre pour la première fois du tour dans la caverne remplie de tentacules ou qui y commence son tour de jeu doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ou subir 10 (3d6) dégâts d'acide et être empoignée par un tentacule (évasion DD 22). Une créature qui commence son tour de jeu empoignée par un tentacule subit automatiquement 10 (3d6) dégâts d'acide.

Il est impossible d'infliger des dommages aux tentacules et un sort de *dissipation de la magie* n'a aucun effet sur eux. Les tentacules disparaissent une fois que toutes les créatures ont quitté la caverne. Si on prononce les mots « Halaster, sauve-nous ! » en commun et à voix haute dans la caverne, les tentacules disparaissent et le piège est désactivé pendant 1 heure.

8d. Haungharassk le doré

Limon. Une fine couche de limon recouvre les parois et le sol de cette grotte de 6 mètres de haut.
Champignons. Un tapis de champignons lumineux pousse sur le mur est.
Escargot géant. Dans la partie nord de la caverne rôde Haungharassk, un escargot magique aussi grand qu'un éléphant, dont la coquille dorée étincelle.

C'est Halaster qui a placé Haungharassk ici et qui a mis en place le piège de la zone 8c à la fois pour empêcher la créature de sortir et empêcher d'autres créatures de venir la tuer. L'escargot géant est une Très Grande bête non alignée avec une CA de 6, 52 (7d12 + 7) points de vie, et une vitesse au sol et d'escalade de 3 m. Il peut gravir des surfaces difficiles et même marcher au plafond sans faire de test de caractéristique. Voici ses caractéristiques : Force 20, Dextérité 3, Constitution 13, Intelligence 3, Sagesse 10, Charisme 3. Il n'a aucune attaque et ne peut pas parler. On peut lancer 0,5 kilo de sel sur la peau de la créature pour lui infliger 1d6 dégâts d'acide.

La couleur dorée de la carapace de Haungharassk est rehaussée par des veines d'or véritable. Il est possible d'extraire cet or de la coquille, mais seulement si l'escargot est mort (voir « Trésor », ci-dessous). Tuer cet escargot ne rapporte aucun PX.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une puissante aura de magie d'abjuration autour de l'escargot. Une créature qui utilise une action pour toucher l'escargot vivant gagne 6 points de vie temporaires qui durent 24 heures. Si une créature ou un objet touchent l'escargot vivant, ils bénéficient également des effets du sort *lever une malédiction*. L'escargot perd ces propriétés magiques s'il meurt.

Les personnages peuvent inciter Haungharassk à les suivre en le nourrissant de plantes, de champignons ou d'algues. Un test réussi d'Intelligence (Nature) DD 10 permet à un personnage de deviner ce que l'escargot aime manger.

Les champignons lumineux repoussent par magie chaque fois qu'on les cueille. Ils constituent la principale source de nourriture de l'escargot. Les champignons meurent si on leur fait quitter cette zone.

Trésor. Si les personnages tuent Haungharassk, ils peuvent arracher 50 kilos d'or à sa carapace, mais cela leur demande quelques heures de travail. Cet or équivaut à 20 000 po.

9. L'accès au portail

Ces cavernes isolées recèlent l'un des portails magiques d'Halaster, dont l'accès est sous la surveillance étroite de ses serviteurs.

9a. Les sentinelles halastrocs

Deux **golems de pierre** sculptés à l'effigie d'Halaster (voir « Les halastrocs », page 253) se tiennent à l'est de deux colonnes de roche de 6 mètres de haut surmontées d'un chapiteau. Autrement cette caverne est vide. Les personnages qui entrent dans cette zone par le tunnel nord-ouest ne peuvent pas voir directement les golems, qui profitent de l'abri total des colonnes.

Les golems se montrent hostiles envers toutes les créatures qui ne ressemblent pas à Halaster. Un personnage déguisé en Halaster peut faire un test de Charisme (Supercherie) opposé au test de Sagesse (Perspicacité) du golem, et il est avantagé lors de ce test si son interprétation du Mage dément en particulièrement convaincante. Si le personnage l'emporte, le golem n'attaque ce personnage que si ce dernier se montre lui-même agressif.

9b. Le portail-voûte menant à la strate 15

Gravats. Le sol de cette caverne de 15 mètres de haut est jonché des restes d'une douzaine de gargouilles (ces gargouilles montaient autrefois la garde devant le portail dans cette caverne, mais les halastrocs les ont détruites).
Voûte. Une rampe s'accroche au mur sud et grimpe jusqu'à un promontoire de 6 mètres de haut. La paroi à l'extrémité est du promontoire présente une voûte en pierre.

Il s'agit de l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Il se compose de cent pièces de puzzle en pierre, chacune pesant 5 kilos. Voici les règles de ce portail :

- On ne peut retirer qu'un seul morceau de la voûte à chaque fois. Un sort de *détection de la magie* révèle que l'un des morceaux (déterminé à hasard) est magique. Quand on retire cette pièce du mur, elle disparaît et le portail s'ouvre pendant 1 minute. Quand le portail se ferme, la pièce retirée de la voûte réapparaît par magie à sa place d'origine, et une autre pièce devient magique et doit être retirée pour rouvrir le portail.
- Quand on retire la mauvaise pièce de la voûte, un **tyrannœil** apparaît par magie dans un espace inoccupé à 12 mètres ou moins de la voûte et attaque toutes les créatures qu'il voit. Le tyrannœil disparaît au bout de 1 minute ou dès qu'on le tue. Quand il disparaît, le morceau qui a été retiré de la voûte réapparaît par magie dans son emplacement d'origine.
- Les personnages doivent être de niveau 13 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 15 de la quinzième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumeau de celui-ci.

Pièce de puzzle. Sur le promontoire à proximité de l'arche, invisible depuis le sol de la grotte, un morceau de pierre lisse de 12 kilos a été sculpté en forme de pièce de puzzle. Un fragment d'une image inconnue a été peint sur l'une de ses faces. Il s'agit de la pièce de puzzle qui manque dans la zone 10.

10. Le puzzle du Mage dément

Dépression. Une dépression rectangulaire de 10 centimètres de profondeur, 2,40 mètres de large et 3 mètres de long a été creusée dans le sol de cette caverne de 6 mètres de haut.

Pièces de puzzle. Des pierres peintes sont entassées près du mur sud.

Ce tas rassemble quatre-vingt-dix-neuf morceaux de roche, chacun pesant 12 kilos et sculpté en forme de pièce de puzzle. Ces pièces composent l'image d'Halaster, la tête projetée en arrière dans un éclat de rire tandis qu'il chevauche un dragon bleu. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet à un personnage de recomposer le puzzle en 1 heure de travail. Si d'autres aventuriers lui viennent en aide, le personnage est avantagé lors de son test, mais le temps nécessaire pour compléter le puzzle demeure inchangé. Quand toutes les pièces sont en place, les personnages réalisent qu'il manque une dernière pièce (elle se trouve dans la zone 9b).

Une fois les cent pièces du puzzle rassemblées dans le bon ordre dans la dépression creusée dans le sol, une rune ancienne apparaît au-dessus et vise une créature au hasard dans la grotte (voir « Les runes anciennes », page 12). Piochez une carte du paquet des runes anciennes (voir annexe B) pour déterminer quelle rune apparaît.

11. Une magie étrange

Halaster remplit ces grottes d'effets magiques destinés à semer la confusion chez les aventuriers.

11a. L'heure du marteau

Taches de lumière. Cette grotte de 6 mètres de haut est faiblement éclairée par des dizaines de minuscules taches de lumière tremblotante qui volettent en tous sens comme des papillons.

Golem. Un **golem de pierre** dont les mains ont été remplacées par des maillets en pierre est occupé à frapper les lumières, sans le moindre effet.

Le golem aux poings-marteaux est sculpté à l'effigie d'Halaster (voir « les halastrocs », page 253) et il se montre hostile envers toutes les créatures qui ne ressemblent pas au Mage dément. Quand le golem frappe une créature à l'aide de l'un de ses maillets, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de jeu du golem.

Un personnage déguisé en Halaster peut faire un test de Charisme (Supercherie) opposé à un test de Sagesse (Perspicacité) du golem, et il est avantagé lors de ce test si son interprétation du Mage dément est particulièrement convaincante. En cas de réussite, le golem se montre indifférent envers ce personnage.

Les taches de lumière magiques sont inoffensives, mais elles sont attirées par le mouvement et elles tourbillonnent autour de toute créature qui traverse la grotte. Il est impossible de les dissiper, mais elles disparaissent tant qu'elles se trouvent dans l'aire d'effet d'un sort de *champ antimagie* ou tout autre effet magique similaire.

11b. La statue transformeuse

Cette grotte en cul-de-sac possède un plafond voûté de 4,50 mètres de haut. Une statue de 1,50 mètre de haut se dresse sur un socle en granit de 60 centimètres de haut près du mur est. Cette statue visiblement ancienne représente une femme encapuchonnée formant une coupe devant elle avec ses mains. Une partie de la tête de la statue s'est détachée, et des amanites blanches et spongieuses poussent sur la pierre brisée.

Cette statue est un objet de taille Moyenne avec une CA de 17, 30 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie de transmutation autour d'elle. Chaque fois qu'on place un objet non magique de 5 kilos ou moins entre les mains de la statue, elle le transforme en un objet différent, à déterminer en lançant un dé de pourcentage et en consultant la table Transformation des objets. La statue devient non magique si elle perd plus de la moitié de ses points de vie.

Transformation des objets

d100	Nouvel objet
01–10	Un sac contenant 20 chausse-trappes (1 kilo)
11–25	Un morceau de savon (120 grammes)
26–35	Un bol en argile contenant 20 prunes confites (0,5 kilo).
36–50	Un poisson pourri (1 kilo)
51–60	Une outre pleine d'eau (2,5 kilos)
61–75	Un morceau de fromage coulant (120 grammes)
76–90	Une tarte à la viande de stirge (0,5 kilo) servie toute chaude
91–00	Une poupée magique d'Halaster (500 g) qui dit quelque chose chaque fois qu'on appuie dessus

Chaque fois qu'on retire un objet des mains jointes de la statue, il y a 20 % de chance que les amanites blanches qui poussent sur la tête brisée de la statue libèrent un nuage de spores d'un blanc laiteux. Ce nuage remplit une sphère d'un rayon de 6 m centrée sur la statue et dure 1 minute. Toute créature qui débute son tour de jeu dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou contracter une maladie du nom de mal aveuglant, qui dure jusqu'à ce qu'elle soit soignée par un sort de *restauration inférieure* ou tout autre effet magique similaire. La douleur envahit l'esprit de la créature affectée, et ses yeux prennent une teinte d'un blanc laiteux. Jusqu' ce que cette maladie soit soignée, la créature est aveuglée et elle est désavantagée lors des tests de Sagesse et des jets de sauvegarde de Sagesse.

Les amanites sont détruites par la lumière du soleil ou tout effet infligeant des dégâts de feu ou radiants.

11c. L'oracle imprécis

Un grand point d'interrogation a été gravé dans la paroi est de cette caverne de 3 mètres de haut, autrement vide. Quand on pose une question dans cette grotte, une voix murmure une réponse qu'on détermine en lançant un d100 et en consultant la table Réponses de l'oracle.

Réponses de l'oracle

d100	Réponse
01–25	« Plus de questions aujourd'hui ! Revenez demain ! » L'oracle cesse ensuite de fonctionner pendant 24 heures.
26–40	« Vous connaissez déjà la réponse. »
41–65	« Ah, l'un des plus grands mystères de la vie. »
66–80	« Pouvez-vous reformuler la question, je vous prie ? »
81–00	« Veuillez patienter. » Cette réponse est suivie de 1d10 minutes de musique instrumentale, durant lesquelles l'oracle ne répond à aucune autre question. Quand la musique prend fin, relancez les dés sur cette table.

12. L'ancien repaire des béhirs

Un couple de béhirs occupaient autrefois ce coin du donjon, mais les halastrocs les ont tués.

12a. Os et rocs

Surfaces irrégulières. Le sol et le plafond de cette caverne sont très irréguliers, et la distance qui les sépare varie entre 3 et 9 mètres.
Murs calcinés. Les parois sont couvertes de traces de brûlure (infligées par la foudre du béhir).
Squelettes. Les squelettes de deux énormes reptiles aux nombreuses pattes (des béhirs) gisent au milieu de la caverne, entourés d'écailles d'un bleu scintillant.
Statue brisée. Les vestiges de ce qui semble être une grande statue gisent parmi les squelettes.

Les béhirs ont été réduits en purée par les golems de pierre d'Halaster, mais leurs crânes et leurs os sont à peu près intacts.

L'un des golems de pierre d'Halaster a été détruit au cours de la bataille qui s'est déroulée ici. Parmi les membres brisés et autres fragments impossibles à identifier, les personnages peuvent trouver la moitié droite de la tête brisée du golem. Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'illusion autour de la tête fragmentaire. La première fois qu'un personnage approche à moins de 3 mètres de la tête, la source de l'aura se manifeste sous la forme d'un sort de *bouche magique* qui adopte la voix d'Ezzat et dit en commun :

Encore et toujours plus bas
Le mage connaîtra le trépas ;
Les larmes des cieux, entre ici et là.
À la porte du Royaume lointain le mal frappera.

12b. La grotte au trésor

Cette grotte contient un trésor abandonné par les béhirs.

Trésor. Le trésor des béhirs, désormais sans protection, se compose de 12 000 pc, 5 450 pa, 1 825 po, quatre grenats (100 po chacun), un diadème funéraire nain en mithral serti de quatre aigues-marines (2 500 po) et un *carillon d'ouverture*.

12c. La colonne aux yeux

Une colonne de roche naturelle se dresse à l'entrée de cette grotte. Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'invocation autour de la colonne. Chaque fois qu'une créature approche à moins de 3 mètres de la colonne, des dizaines d'yeux s'ouvrent à sa surface et regardent dans toutes les directions. Ces yeux suivent du regard les créatures qui passent à côté de la colonne, mais ils ne sont que d'inoffensifs effets magiques créés par Halaster. Un sort de *dissipation de la magie* lancé sur la colonne fait définitivement disparaître ces yeux.

Cette grotte servait autrefois de garde-manger aux béhirs. Son sol est tapissé des ossements de leurs anciennes victimes : aventuriers malchanceux, duergars, drows, quaggoths, manteleurs, mantes obscures, horreurs crochues et mastodontes des ombres. On ne trouvera rien de valeur parmi les ossements.

13. Les cavernes de la Pierre runique

Plusieurs petites grottes (zones 13b à 13f) sont reliées à une immense caverne centrale (zone 13a). Un vent hurlant fait écho à travers cette zone, et on peut remonter sa source jusqu'à un large gouffre (zone 13g).

13a. La caverne principale

Les personnages aperçoivent une vive lumière d'un blanc bleuté quand ils approchent de cette caverne. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Pierre runique. Cette caverne est éclairée par un cristal circulaire biseauté (la Pierre runique) serti au sommet d'une stalagmite de 36 mètres de haut.
Stalactites. Les parois de la caverne s'inclinent peu à peu en montant, jusqu'à former un plafond voûté de 60 mètres de haut constellé de stalactites de 3 à 4,50 mètres de long. Une stalactite de 18 mètres de haut est suspendue juste au-dessus de la tour stalagmite, sa pointe descendant à 3 mètres de la Pierre runique luminescente.
Stalagmites. Le sol de cette caverne est plat et constellé de stalagmites de 3 à 4,50 mètres de haut.

Chaque fois que les personnages visitent cette zone, il y a 25 % de chance pour qu'Halaster entre en liaison avec la Pierre runique et l'utilise pour épier la caverne principale. S'il voit les personnages et qu'il a une quelconque raison de souhaiter leur mort, Halaster leur lance des sorts ayant une portée adéquate à travers la Pierre runique, et notamment *main de Bigby*, *chaîne d'éclairs*, *boule de feu* et *nuée de météores* selon les occasions qui se présentent. Voir la zone 14 pour plus d'informations sur la Pierre runique.

13b. Sous le regard des gargouilles

Cette caverne annexe présente un sol irrégulier et un plafond de 15 mètres de haut, et elle est décorée de nombreuses stalagmites et stalactites. Trois **gargouilles** sont perchées sur des stalagmites de 3 mètres de haut. Ces serviteurs d'Halaster écoutent et contemplent la Pierre runique, dans l'attente des ordres de leur seigneur et maître. Les gargouilles attaquent tous les groupes de créatures moins nombreux qu'elles, mais elles évitent les halastrocs.

13c. La caverne moussue

De l'eau goutte du plafond sur un sol couvert d'un épais tapis de mousse grise. Cette mousse est comestible mais n'est pas très nourrissante.

13d. Une carcasse putride

Des rats et autres vermines grignotent la carcasse pourrissante d'un xorn qui gît au fond de cette caverne. Il y a sept jours, ce xorn est tombé sur le golem de la zone 2 qui l'a mortellement blessé. Il s'est retiré dans cette caverne pour y mourir.

Trésor. Si on ouvre la carcasse du xorn, on peut y découvrir un *anneau de vision aux rayons X* non digéré, ainsi qu'une topaze bosselée et à moitié digérée (50 po).

13e. Le vieux campement

Un cercle de pierres calcinées près de la paroi nord de cette grotte de 3 mètres de haut marque l'emplacement d'un ancien campement abandonné. Quelqu'un a utilisé un couteau pour graver l'inscription suivante dans la paroi est, en langue naine : « Le Mage dément nous observe. La Pierre runique est son œil ! »

13f. La tête d'Halaster

Une tête en pierre surdimensionnée ressemblant à la tête d'Halaster Blackcloak gît sur le sol de cette caverne de 3 mètres de haut. Cette tête en pierre appartenait autrefois à un halastroc, victime du cannibalisme du golem renégat de la zone 2.

13g. Le gouffre hurlant

Un vent hurlant jaillit à près de 100 km/h de ce gouffre de 90 mètres de profondeur. Effet magique créé par Halaster,

ce vent est assez violent dans le voisinage du gouffre pour souffler les torches et autres flammes non protégées de nature non magique.

Le gouffre présente de nombreuses prises et il est facile de l'escalader. Les personnages qui descendent jusqu'au fond découvrent un sol irrégulier et jonché de fragments de golems de pierre (jetés dans le gouffre par le golem fou de la zone 2), quatre gargouilles mortes en morceaux, et les os d'un nain (un mineur qui a glissé et est tombé dans le gouffre il y a plus d'un siècle). Le pic du mineur gît près de ses ossements.

14. La Pierre runique

Le sommet de la stalagmite géante au centre de la zone 13a est percé d'un large trou, dans lequel est serti un cristal blanc translucide circulaire et biseauté de 3 mètres de diamètre. Ce cristal émet une lumière vive d'un blanc bleuté dans un rayon de 36 mètres et une lumière faible 36 mètres plus loin. La rune rougeâtre d'Halaster flotte à l'intérieur du cristal.

La Pierre runique est un objet de Grande taille avec une CA de 10, 90 points de vie, une immunité aux dégâts contondants, perforants et tranchants provenant des armes qui ne sont pas en adamantium, et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le cristal peut se réparer tout seul par magie, et il regagne 10 (3d6) points de vie par heure.

Halaster peut utiliser une action pour établir une liaison magique avec la Pierre runique depuis n'importe quel endroit d'Undermountain, pour peu que le cristal n'ait pas été détruit. Cette liaison lui permet de voir, de parler et de lancer des sorts à travers la Pierre runique comme s'il se tenait à sa place. Les sorts qu'il lance à travers la Pierre runique semblent provenir de la rune logée à l'intérieur. Halaster peut mettre fin à la liaison à tout moment (cela n'exige pas d'action de sa part).

Tant qu'Halaster est en liaison avec la Pierre runique, la lumière qu'émet cette dernière passe du blanc bleuté au rouge orangé, et la rune d'Haalaster passe du rouge vif au violet fluorescent. La brillance et la portée de la lumière ne changent pas.

Capturer Ipsès

Les personnages qui rôdent assez longtemps dans les parages de la tour stalagmite pourraient voir Ezzat ouvrir la porte extérieure afin de laisser sortir Ipsès, son pseudodragon (voir zone 17). La liche se tient sur le porche ouvert tandis qu'Ipsès chasse des vermines et récupère les fragments de Pierre runique qu'il trouve dans la caverne alentour. Une fois que le pseudodragon a mangé et a fini ce qu'il avait à faire, il revient jusqu'à la tour. La porte extérieure se referme alors et se verrouille tandis qu'Ezzat et Ipsès se replient à l'intérieur.

Cela fait longtemps qu'Ipsès n'a pas eu l'occasion de goûter de la bonne nourriture et il ne pourra pas résister si on lui offre un fruit, un bonbon, du fromage ou quelque autre friandise. Si le pseudodragon disparaît dans la caverne, Ezzat verrouille la tour et part à sa recherche. Si les personnages capturent le pseudodragon, ils peuvent le retenir en otage et s'en servir pour extorquer des informations à Ezzat, à votre discrétion (voir « Interpréter Ezzat », page 262 pour de plus amples informations).

En échange du retour sain et sauf de son pseudodragon, la liche propose de céder les potions de la zone 20. Si les personnages exigent davantage, Ezza rajoute ce qu'il affirme être un *bâton de givre*. Si l'accord est passé, le bâton conscient (voir zone 16) révèle sa véritable nature et attaque les ravisseurs d'Ipsès dès que ce dernier est en sécurité.

Les fragments de Pierre runique

La surface de la Pierre runique est rugueuse et fissurée. Toutes les douze heures, un fragment de la taille d'un petit caillou se détache de la Pierre runique et tombe sur le sol de la caverne, mais l'intégrité de la Pierre runique ne semble pas affectée par la chute de ces fragments. Un fragment détaché reste magique mais ne brille plus. Il tombe à 1d4 × 3 m de la base de la stalagmite.

Ipsès, le pseudodragon de compagnie d'Ezzat, récolte ces fragments lors qu'il chasse pour se nourrir autour de la stalagmite, mais quelques fragments échappent parfois à sa vigilance. Un personnage qui inspecte le sol de la caverne autour de la tour en utilisant un sort de *détection de la magie* trouve 1d4 fragments. Sans recourir à la magie, un personnage peut trouver un fragment au bout d'une heure de recherches pour peu qu'il réussisse un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Halaster a découvert le moyen d'implanter des fragments de Pierre runique dans des créatures artificielles afin d'accroître leur intelligence et leur personnalité. Ces fragments pourraient aussi présenter d'autres propriétés magiques, à votre discrétion.

Livrer un fragment de Pierre runique à Jalaster Silvermane à Waterdeep permet de terminer une quête (voir « Récupérer un fragment de Pierre runique », page 9).

La tour stalagmite

La tour stalagmite au centre de la caverne principale mesure 36 mètres de haut. Des salles ont été creusées dans les deux premiers tiers de sa hauteur. Ces excavations ont des parois extérieures de 90 centimètres d'épaisseur, des parois intérieures de 60 centimètres, et des sols de 90 centimètres, le tout taillé dans la roche dure. Tous les plafonds de la tour culminent à une hauteur de 6 mètres. La surface extérieure de la stalagmite possède de nombreux rebords et prises, et on peut l'escalader en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15.

La tour stalagmite est insensible aux dégâts, ainsi qu'à la magie visant à altérer sa forme (comme le sort *façonnage de la pierre* par exemple) ou à y créer des ouvertures (comme un sort de *passe-muraille* ou un *puits portatif*). Une créature peut quitter la tour en utilisant la magie, mais la tour empêche toute créature d'entrer de cette façon. Il est donc impossible de recourir à des sorts comme *porte dimensionnelle* ou *téléportation* pour pénétrer dans la tour, et personne hormis Ezzat ne peut y convoquer magiquement des créatures.

Aucune créature artificielle ne peut approcher à moins de 3 mètres de la stalagmite. Ces créatures rencontrent ce qui leur semble être un mur de force impénétrable entourant entièrement la stalagmite et s'étendant sous le sol de la caverne.

15. La porte d'entrée et le vestibule

L'entrée de la tour se trouve sur la face est de la stalagmite et constitue le seul accès au repaire d'Ezzat.

La porte d'entrée

Bas-relief. La face extérieure de la porte présente une sculpture en bas-relief représentant un crâne humanoïde avec un saphir noir serti dans chaque cavité oculaire.

Inhospitalité. Quelqu'un a gravé dans le chapiteau de la porte le message suivant en commun : « ALLEZ-VOUS-EN ! »

Alarme. Un sort d'*alarme* avertit silencieusement Ezzat si une autre créature ouvre la porte.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une puissante aura de magie d'abjuration autour de chaque saphir. Un examen minutieux permet de découvrir l'image d'une minuscule araignée noire gravée dans chaque pierre. Deux **vampires** drows sont piégés dans les gemmes et sont libérés par magie dès qu'une créature autre qu'Ezzat ouvre la porte ou extirpe l'une des deux gemmes. Chaque vampire apparaît d'abord sous la forme d'un nuage de brume, avant de consacrer son premier tour de combat à reprendre sa forme véritable. Les deux vampires s'appellent Sabatène Xilzzrin et Tebran Madannith. Cela fait longtemps que leurs demeures ont été détruites. Ils ont passé les cinquante dernières années emprisonnés par Ezzat, dévorés par la soif de sang.

Ni Sabatène ni Tebran ne peuvent entrer dans la stalagmite sans y être invités par Ezzat, étant donné que la tour constitue sa résidence. Si loin de leur lieu de repos, ils n'ont nulle part où aller si leur forme physique est détruite. Un vampire drow réduit à 72 points de vie ou moins tente de fuir plutôt que de risquer d'être détruit. Ils ont beau partager les mêmes besoins et avoir le même ennemi, les deux vampires ne sont que des alliés de circonstance et n'ont aucun intérêt l'un pour l'autre.

Trésor. Il est possible d'extraire les saphirs noirs (500 po chacun) de la porte en utilisant une dague ou un autre outil du même genre.

L'entrée

Un porte-manteau en bois se dresse dans l'angle nord de cette pièce, autrement vide.

16. Le bâton animé

Lumière. Des bougies en cire plantées dans des appliques en pierre éclairent cette pièce.
Mobilier. Au milieu de la pièce, une chaise en bois fait face à une petite table en bois sur laquelle repose un plateau de jeu et des figurines peintes.
Bâton. Un bâton en glace ciselée de 1,50 mètre de haut flotte à côté de la table.

Ezzat a animé un *bâton de givre* et l'a doté d'une conscience. Ces altérations ont fait de ce bâton une créature et on ne peut plus l'utiliser comme un objet magique.

Le bâton animé est une créature artificielle de taille Moyenne avec une CA de 17, 40 points de vie, une résistance aux dégâts de froid, une immunité aux dégâts de poison, une vitesse en vol de 9 m et une aptitude au vol stationnaire. Il possède la vision aveugle dans un rayon de 18 mètres et elle est aveugle au-delà. Le bâton est d'alignement neutre mauvais. Il sait parler et comprend le commun. Il a les valeurs de caractéristiques suivantes : Force 12, Dextérité 12, Constitution 10, Intelligence 18, Sagesse 14, Charisme 10. Il faut réduire le bâton à 0 point de vie pour le détruire.

Le bâton se montre amical envers Ezzat et Ipsès (le pseudodragon de la liche) et hostile envers toutes les autres créatures. Il ne se préoccupe pas de son bien-être et se bat sans aucune pitié. Ezzat fait appel au bâton si sa propre destruction semble probable, ou s'il a une bonne raison de parlementer avec les intrus.

Le bâton peut utiliser son action pour porter une attaque d'arme de corps à corps contre une créature à 1,50 mètre de lui : +5 pour toucher ; 7 (2d6) dégâts contondants plus 1 dégât de froid si l'attaque touche.

Le bâton possède 10 charges. Il peut utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges afin de lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 12) : *cône de froid* (5 charges), *nappe de brouillard* (1 charge), *tempête de grêle* (4 charges) ou *mur de glace* (4 charges). Chaque jour à l'aube, il regagne 1d6 + 4 des charges qu'il a dépensées.

Interpréter Ezzat

Ezzat était un mage qui a eu l'occasion de devenir l'apprenti d'Halaster. Un prêtre humain d'alignement bon l'a dissuadé d'emprunter le chemin du mal. Une fois son ami prêtre mort de vieillesse, Ezzat s'est changé en liche afin d'éviter un sort similaire, et il est devenu obsédé par l'idée de trouver non seulement le moyen de détruire Halaster, mais aussi de prendre le contrôle d'Undermountain.

Ezzat est une liche qui parle commun, nain, draconique, elfique, sylvestre et commun des profondeurs. Il prévoit de tuer Halaster quand il sera fin prêt. En attendant, il ne veut pas être dérangé. Si les personnages lui demandent son aide pour détruire Halaster, la liche partage ce qu'elle sait sur le Mage dément mais refusera de leur apporter toute autre forme d'aide. Partez du principe qu'Ezzat sait tout ce que l'annexe A révèle au sujet d'Halaster, y compris les actions d'antre du Mage dément et ses effets régionaux, mais pas ses statistiques.

Si les personnages semblent bien décidés à détruire Ezzat, la liche les accuse d'être les pions du Mage dément. Il utilise toute la magie à sa disposition pour se débarrasser d'eux. Voir les zones 16 et 17 pour de plus amples détails.

Si le bâton dépense sa dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton se change en eau et il est détruit.

Une créature peut attraper le bâton dans les airs en remportant un test d'empoignade contre lui, et le fait d'empoigner le bâton ne réduit pas la vitesse de la créature. Toute créature qui parvient à l'empoigner doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12 ou être charmée par le bâton jusqu'à ce que ce dernier ne soit plus entre ses mains. Tant que la créature est charmée, le bâton peut lui donner des ordres, que la créature fait de son mieux pour exécuter. La créature peut refaire un jet de sauvegarde chaque fois qu'elle subit des dégâts, et l'effet prend fin en cas de réussite. Une créature qui parvient à résister au contrôle du bâton ne peut plus être charmée par lui pendant 24 heures.

Une créature qui tient le bâton sans être charmée par lui peut utiliser une action pour essayer de le casser en deux sur son genou ou contre une surface solide, mais elle doit pour cela réussir un test de Force (Athlétisme) DD 17. Si le bâton est brisé de cette façon, il est détruit.

Le trésor

Le jeu sur la table est un Coroniir, qu'on appelle plus communément le jeu des couronnes. Jeu de stratégie apparenté aux échecs, il permet à deux joueurs de reconstituer une bataille de la Guerre des Couronnes entre deux coronaux elfes. Le jeu se compose d'un plateau en chêne verni et de figurines en bois peintes. Il pèse 2,5 kilos et vaut 250 po s'il est intact. Le plateau de jeu fait également office de boîtier de rangement des figurines.

La position des figurines sur le plateau suggère qu'une partie est en cours. Le bâton attend le retour d'Ezzat afin qu'ils puissent terminer leur partie. La liche est actuellement à quatre coups de la victoire. Le bâton déplace lui-même ses pièces.

17. Le bureau de la liche

Ezzat la **liche** passe le plus clair de son temps dans cette salle poussiéreuse et envahie par les toiles d'araignée, penché sur des ouvrages qui prétendent jeter un éclairage nouveau sur la domination qu'exerce Halaster sur Undermountain. Ipsès, le compagnon **pseudodragon** neutre mauvais de la liche, reste près de son maître.

Lumière. Des douzaines de bougies en cire éclairent cette pièce, perchées sur des chandeliers ou fixées sur des crânes, des rats pétrifiés ou autres objets divers.

Livres. La pièce est remplie de piles de livres, pour la plupart recouvertes de poussière (voir « Les livres », ci-dessous).

Bureau et chaise. Un chemin serpente entre les livres depuis la porte jusqu'à un vieux bureau et une chaise près du mur est.

Escaliers. Un escalier en colimaçon monte jusqu'à la zone 18.

Si les personnages découvrent la liche ici, consultez l'encadré « Interpréter Ezzat » qui vous explique comment jouer sa réaction. Les personnages ne gagnent aucun PX pour avoir vaincu Ezzat à moins de détruire également le phylactère de la liche (situé dans la zone 23).

Ezzat a préparé le sort *cage de force* à la place de *changement de plan*, et il porte une *amulette d'antidétection* qui le protège contre la magie de divination et les capteurs de scrutation.

Le pseudodragon d'Ezzat est possessif et n'aime pas partager son maître avec des étrangers. La liche laisse le pseudodragon sortir de la tour une fois par jour pour aller chasser et fouiller le sol de la caverne à la recherche de fragments de Pierre runique (voir « Attraper Ipsès », page 261).

Ezzat apprécie la compagnie du pseudodragon mais n'a pas besoin de son aide en combat. Si un conflit éclate, Ipsès se perche sur le chapiteau de la porte la plus proche et tente de rester à l'abri. Il n'a pas grand-chose à craindre de la destruction de son maître tant que le phylactère d'Ezzat reste en sécurité dans la zone 23. Ipsès ne trahira jamais volontairement Ezzat en révélant l'emplacement du phylactère.

Les livres

Ezzat a amassé une impressionnante collection d'ouvrages écrits par des experts autoproclamés d'Undermountain. La plupart de ces livres sont remplis d'informations à la valeur et la précision douteuses. La liche a passé des années à séparer la vérité de la fiction, en tentant de comprendre comment Halaster a pu régner si longtemps en maître incontesté sur le donjon et comment Undermountain évolue selon les caprices de son maître.

Journal d'Ezzat. Un livre est ouvert sur le bureau, à côté d'une plume et d'une bouteille d'encre. Il s'agit du journal d'Ezzat, qui résume tout le savoir qu'il a découvert dans ses autres livres. Un personnage qui lit ce journal apprend l'histoire d'Undermountain (voir « L'histoire du donjon », page 6) ainsi que la façon dont le donjon affecte la magique (voir « Les modifications à la magie », page 10). C'est sa profonde connaissance dans ce domaine qui a permis à Ezzat de créer des défenses magiques aussi puissantes autour de sa tour.

Dans les dernières pages, Ezzat émet l'hypothèse que Jhesiyra Kestellharp, l'une des sept apprentis d'origine d'Halaster, est un élément crucial dans la prise de contrôle d'Undermoutain (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La liche décrit comment Jhesiyra a été emprisonnée par son maître, pour finalement s'échapper pendant la Magepeste. Elle a ensuite utilisé un sort de *souhait* pour se mêler aux pierres mêmes d'Undermoutain et échapper au regard d'Halaster.

Ezzat pense que Jhesiyra peut affecter Undermountain d'une façon qui échappe même à Halaster, et la liche rêve de trouver un moyen d'entrer en contact avec elle. À la dernière page de son journal, il écrit vouloir utiliser un *souhait* — un sort qu'il ne connaît pas encore — pour forger une alliance avec Jhesiyra, vaincre Halaster et mettre à jamais fin au règne de Mage dément sur Undermountain (la liche ne réalise pas que Jhesiyra est hors de portée de toute magie mortelle).

Le trésor

Ezzat porte une *amulette d'antidétection* et tient une baguette d'ébène (25 po) qu'il utilise comme focaliseur arcanique.

18. L'esplanade des gnomes

Dans une alcôve au sommet d'un escalier en colimaçon menant à cette zone se trouve un statue en pierre de 1,80 mètre de haut représentant trois gnomes souriants se tenant les uns sur les épaules des autres en équilibre précaire.

19. Le miroir de scrutation d'Ezzat

Un miroir rectangulaire de 90 centimètres de large sur 2,70 mètres de haut entouré d'un cadre en pierre est accroché au mur sud à 15 centimètres du sol. Un globe oculaire de la taille de celui d'un humain est gravé au sommet du cadre.

Ezzat se sert de ce miroir comme focaliseur pour son sort de *scrutation*. Chaque fois qu'on se sert de ce miroir pour scruter Halaster, le sort semble fonctionner automatiquement mais montre une image factice d'Halaster en train de balayer le sol du donjon. L'image fait une pause toutes les quelques minutes pour agiter la main en direction du scrutateur, faire une petite danse, ou gratter le balai comme si c'était une guitare. Ezzat a compris que cette scène est l'une des ruses magiques d'Halaster et il ne s'embête plus à scruter le Mage dément depuis cet endroit.

20. Le laboratoire

Table. Une table en pierre couverte d'ustensiles alchimiques en mauvais état et de vieilles bouteilles de réactifs se dresse au milieu de la pièce. Le fouillis qui recouvre la table recèle un petit bol en terre cuite contenant des éclats de cristal (voir « Les fragments de Pierre runique »).

Buffet. Un étroit buffet vitré se dresse dans le coin nord-ouest.

Escaliers. Un escalier en pierre sans garde-corps s'accroche au mur extérieur et monte jusqu'à la zone 21.

Le bol contient six éclats de cristal, qui sont autant de fragments de Pierre runique récoltés par Ipsès le pseudodragon (voir zone 14). Rapporter un fragment à Jalester Silvermane à Waterdeep permet de terminer une quête (voir « Récupérer un fragment de Pierre runique », page 9).

Le trésor

Le buffet contient sur son étagère du haut deux *potions de résistance* (force et foudre). Les autres étagères sont couvertes de composantes magiques, et notamment deux petites fourches en mithral (250 po chacun). Il s'agit des composantes matérielles du sort *changement de plan*, et elles sont harmonisées avec le plan astral et le Shadowfell, respectivement. Elles ne sont guère utiles à Undermountain, si l'on considère les restrictions que le donjon impose sur ce genre de magie.

21. L'esplanade éclairée

Un petit cristal incrusté dans le plafond produit la lumière vacillante d'une flamme de bougie. Si on extrait ce cristal de sa cavité, il devient sombre. Autrement, cette pièce est vide.

22. Les chambres magiques

Ezzat convoque des entités planaires et s'entretient avec elles dans la zone 22a, et conserve son grimoire dans la zone 22b.

22a. Le cercle magique

Cercle. Un cercle de runes est tracé par terre.

Porte marquée d'un symbole. La porte qui mène à la zone 22b arbore un grand symbole gravé à sa surface (il s'agit du sceau personnel d'Ezzat, qui n'apparaît nulle part ailleurs dans la tour. Il est purement décoratif).

Un personnage qui examine le cercle et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 13 peut déterminer qu'il confère les mêmes avantages qu'un *cercle magique* qui affecte à la fois les célestes, les élémentaires, les fées et les fiélons. Ce cercle est permanent, mais si on efface tout ou partie des inscriptions qui le composent, il devient non magique.

22b. Le grimoire d'Ezzat

Statue. Une alcôve peu profonde abrite une statue peinte de 1,80 mètre de haut représentant Ezzat tel qu'il apparaissait de son vivant. Elle serre contre sa poitrine un gros livre relié en cuir (le grimoire d'Ezzat).

Porte secrète. Le plafond recèle un passage secret menant à la zone 23 (voir « La chape de pierre » ci-dessous).

La statue projette un effet de répulsion semblable à celui créé par le sort *répulsion/attirance* (sauvegarde DD 20) tant que le grimoire est entre ses mains. Ce sort affecte toutes les créatures à l'exception d'Ezzat, et il est inactif tant que le grimoire n'est plus sur la statue.

Aucun sort ni effet magique ne peut déplacer ou endommager la statue. C'est un objet de taille Moyenne avec une CA de 17, 33 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Si la statue est détruite, elle tombe en poussière. Une *boule de feu à explosion retardée* détonne alors immédiatement à sa place.

Chape de pierre. Le passage secret dans le plafond est fermé par une chape en pierre circulaire hermétique de 2,40 mètres de diamètre. Un personnage qui examine minutieusement le plafond peut repérer le joint circulaire dans la roche en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15.

La chape en pierre pèse 500 kilos, et elle possède un rebord qui l'empêche de tomber dans le trou. On peut la repousser vers le haut grâce à un sort de *télékinésie*, ou même utiliser un sort de *désintégration* pour la détruire complètement. Des personnages dotés d'une Force combinée de 34 ou plus peuvent pousser la chape et libérer le passage, pour peu qu'ils puissent monter sur quelque chose de solide.

Trésor. Le grimoire d'Ezzat pèse 6,5 kilos et contient tous les sorts que la liche a préparés, plus les suivants : *alarme, verrou magique, mains brûlantes, charme-personne, clairvoyance, compréhension des langues, cône de froid, boule de feu à explosion retardée, tentacules noirs d'Evrard, peur, esprit faible, chair en pierre, coercition mystique, immobiliser un humanoïde, tempête de grêle, emprisonnement, déblocage, lévitation, bouche magique, labyrinthe, nuée de météores, tromperie, changement de plan, mur prismatique, lever une malédiction, télékinésie, métamorphose suprême, serviteur invisible, mur de force* et *toile d'araignée*.

23. Le phylactère d'Ezzat

Caverne de la liche. Cette pièce a été creusée de manière à ressembler à une grotte naturelle au plafond voûté de 6 mètres de haut. Des centaines de cristaux de la taille d'un petit caillou (des fragments de la Pierre runique) recouvrent les parois et clignotent comme de minuscules étoiles quand elles attrapent la lumière.

Démon. Un démon **marilith** rampe dans cette pièce.

Phylactère. Une petite boîte en métal travaillé repose par terre au milieu de la pièce : c'est le phylactère d'Ezzat.

Ce dernier a récemment convoqué la marilith pour qu'elle veille sur son phylactère. La liche lui a lancé un sort de *coercition mystique* pour l'obliger à protéger le phylactère contre le vol ou la destruction. La marilith soulage sa frustration d'être piégée ici en attaquant tous les intrus. Si un personnage s'empare du phylactère avant de s'enfuir, la marilith tente de le poursuivre afin de ne pas subir les dégâts psychiques infligés par le sort de *coercition mystique* d'Ezzat. La chape de pierre au sol est trop lourde pour que la marilith puisse la soulever.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie de transmutation provenant des murs, dans lesquels sont incrustés plus de six cents fragments de Pierre runique. Chaque fragment prolonge de 30 jours la durée du sort de *coercition mystique* qui frappe la marilith. Les fragments de Pierre runique disparaissent si le sort prend fin, leur magie épuisée. Il est impossible de les retirer des murs, car la même magie qui protège la tour stalagmite contre les dégâts empêche leur extraction.

Le phylactère

Le phylactère d'Ezzat est une boîte de 15 centimètres de long, 7,5 de large et 10 de haut. Elle pèse 1 kilo et est faite d'adamantium serti d'or. L'intérieur est décoré de minuscules runes en argent. Un sort de *détection de la magie* dévoile une puissante aura de magie nécromantique autour du phylactère. Un personnage qui examine la boîte et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 reconnaît qu'il s'agit du phylactère d'une liche (pour de plus amples informations sur les phylactères des liches, voir la section « Liche » dans le *Monster Manual*).

Pour détruire le phylactère d'Ezzat, il faut que huit sorts de *désintégration* le frappent simultanément. Un sort de *légende* lancé sur la boîte fournit la prédiction suivante : « Partez en quête des huit mages qui possèdent le pouvoir de désintégration et réunissez-les dans un but commun. Leur puissance combinée pourra détruire le phylactère. » D'autres sorts de divination fiables fourniront des conseils similaires.

Les conséquences

Si les personnages détruisent Ezzat et donnent son phylactère à l'un des génies de la dix-neuvième strate (ou qu'ils le font eux-mêmes sortir du donjon), la liche est expulsée d'Undermountain. Cet événement satisfait Halaster, qui permet à un apprenti prometteur de s'emparer de la tour stalagmite. Drivvin Freth, l'archimage drow rencontré dans la douzième strate, s'avère un bon choix. Si Drivvin n'est pas disponible, Halaster invite quelque autre archimage mauvais à s'installer dans la tour.

Une fois par jour, Halaster utilise un capteur de scrutation magique (voir « L'antre d'Halaster », page 311) pour jeter un œil à Haungharassk, son précieux escargot géant. S'il découvre que l'escargot a été tué ou volé, le Mage dément se sert de la Pierre runique pour lancer des insultes fleuries qui se répercutent dans toutes les cavernes.

Si les personnages détruisent la Pierre runique, Halaster entreprend de détruire toutes les gargouilles et tous les halastrocs de cette strate pour avoir manqué à leur devoir. Il se met ensuite à attirer des démons qu'il confine dans les cavernes de la Pierre runique : des nalfeshnies, des glabrezus, des hezrous et des vrocks, pour commencer. Plus tard, il pourrait même en venir à piéger un seigneur démon dans cette strate.



Strate 21 : La strate Terminus

Cette strate d'Undermountain, aussi appelée les Profondes Mines, a tout d'abord révélé ses richesses aux nains, puis aux belliqueux duergars. Les nains gris contrôlent les mines depuis longtemps et les ont dépouillées de tout leur mithral avant de s'attaquer au fer. À présent, les caprices d'Halaster et des influences planaires dépravées ont supplanté les duergars dans la hiérarchie des dangers de la strate.

Le Terminus est conçu pour quatre personnages de niveau 16. Ceux qui remportent les épreuves de cette strate gagnent assez de PX pour atteindre le niveau 17.

Comme les duergars jouent un rôle prépondérant ici, familiarisez-vous avec leur section dans le *Monster Manual.*

Qui réside là ?

C'est ici, au Terminus, qu'Halaster jette les échecs de ses expériences monstrueuses. Il y a quelque temps, un planétar du nom de Fazrian a tué la majorité de ces horreurs blasphématoires, mais il a succombé à sa propre soif de sang. Depuis, il s'est approprié cette strate et juge tous les intrus qui pénètrent sur son domaine. Les coupables sont exécutés et jetés à un trio d'otyughs (des résidents de la strate que l'ange déchu a daigné épargner).

La « cour » du planétar regorge de sycophantes maléfiques, dont des yugoloths qu'Halaster a envoyés conseiller l'ange déchu et des duergars sous l'égide d'un despote sournois nommé Valtagar Ombracier.

Fazrian le planétar

Fazrian est un planétar, autrefois au service de Torm, le dieu du courage et du sacrifice de soi. Un clerc l'a convoqué à Undermountain il y a des mois. L'infamie qui s'étendait sous ses yeux l'a écœuré et il a cherché à laver la corruption de cette strate, mais la magie imprégnant les abominations d'Halaster a corrompu son zèle divin : plus il détruisait d'horreurs, plus il prenait plaisir à les tuer. Sa chute a été rapide, culminant avec le meurtre du clerc et de ses compagnons. À présent, l'ange déchu juge tous ceux qui se tiennent devant lui. Les gens qui refusent de se sacrifier pour une cause supérieure (comme des chasseurs de trésors avides qui se rendent à Undermoutain sans autre raison) sont exécutés.

Mais il reste une étincelle de bienveillance chez le planétar. Si les personnages parviennent à lui faire réaliser qu'il est devenu ce qu'il cherchait à détruire, il se suicide et, par son sacrifice, obtient le pardon de Torm.

Effets régionaux

La présence de Fazrian a perverti cette strate qui crée les effets magiques suivants jusqu'à ce qu'il meure :

- Une brise légère apporte un parfum de roses et de soufre. Un personnage qui tente de remonter à la source de la brise arrive auprès de Fazrian, en 23b. Un sang tiède suinte des murs et goutte du plafond. Le saignement commence et se termine sans raison apparente (le sang peut attirer des buveurs de sang affamés, comme des stirges ou des vampiriens).
- Un chœur impie retentit dans la zone quand un combat éclate et se tait à la fin des hostilités.

Les yugoloths

Halaster a récemment envoyé une escouade de yugoloths assister Fazrian : Aximus et Exekarus, deux arcanaloths ; Raxxus, un nycaloth et Xindulus, un ultroloth. Personne ne sait pourquoi Fazrian a épargné ces yugoloths et détruit les autres, mais l'on peut penser qu'il ne voulait pas paraître complètement ingrat. Ces survivants se sont immiscés dans les bonnes grâces de l'ange déchu et pensent qu'il est destiné à un glorieux avenir. Ils pensent qu'il a le potentiel pour leur accorder de grandes récompenses, ou du moins des compensations pour accompagner les modestes sommes que le Mage dément leur a promises.

Ils font passer leur propre bien-être avant toute chose. S'ils ont une offre plus alléchante, ils n'hésitent pas à abandonner Fazrian au profit d'une alternative plus lucrative.

Les calassabraks duergars

Valtagar Ombracier, un prince duergar, s'est rendu à Undermoutain pour piller les mines du donjon, dans l'espoir que ces richesses lui permettent de reconquérir sa place à la cour de son frère aîné, le roi Horgar Ombracier V, le roi des profondeurs de Gracklstugh (voir l'aventure *Hors de l'Abysse* pour de plus amples informations sur cette ville duergar souterraine). Les problèmes de Valtagar ont commencé des années plus tôt, alors qu'il conduisait un groupe de chasseurs dans une région de l'Underdark où patrouillaient des agents des maisons drows de Menzoberranzan. Il a été capturé par des éclaireurs des elfes noirs, et Horgar fut obligé de payer une rançon royale en or et en esclaves pour le faire libérer. Avide de vengeance, Valtagar et ses partisans se sont mis à attaquer des avant-postes drows dans l'espoir de déclencher une guerre entre Gracklstugh et Menzoberranzan. Quand des ambassadeurs drows ont présenté à Horgar des preuves du complot de son frère, il a banni Valtagar et ses coalisés, faisant d'eux des *calassabraks*, des parias chassés de Gracklstugh.

Valtagar et les siens ont longtemps tenu les Profondes Mines, mais le planétar et sa croisade sanglante les ont repoussés en Underdark. Ils sont revenus des semaines après avoir battu en retraite pour découvrir que les mines avaient bien changé et qu'elles étaient encore plus dangereuses qu'autrefois. Le planétar a massacré les fidèles de Valtagar jusqu'à ce que le prince se dresse seul devant lui, désarmé, défiant l'ange déchu de le tuer. Ce sacrifice a ému Fazrian qui a jugé le nain digne de rester en vie. Valtagar occupe à présent une position bien précaire en tant que seigneur des mines et conseiller du planétar. Bien que tous les duergars de cette strate soient des « vassaux » de Fazrian, ils restent loyaux à leur prince et suivent ses ordres sans discuter.

Valtagar compte renverser Fazrian, acheter les yugoloths et prendre le contrôle de cette strate. Dans ce but, il s'allie facilement à des aventuriers désireux de provoquer la chute du planétar.

Les monstres errants

Halaster continue d'utiliser le Terminus comme poubelle pour ses monstres inutiles. Des duergars patrouillent dans les mines.

Les zombis tyrannœils

Halaster a lâché quatre **zombis tyrannœils** qui errent dans le Terminus. Les aventuriers ne les rencontrent plus une fois qu'ils ont été détruits.

La patrouille duergar

Les personnages rencontrent six **duergars** (trois hommes et trois femmes) en patrouille. Leurs casques et leurs armures sont couverts de sang (voir « Les effets régionaux », page 265). Ils ont pour ordre de mener les aventuriers à Valtagar Ombracier sans leur faire de mal. Si un combat éclate, ils utilisent agrandir et se défendent. Si les choses tournent mal, ils se rendent invisibles, se replient et font leur rapport à Valtagar en zone 15.

Le remorhaz

Halaster a lâché un **remorhaz** qui suit discrètement les personnages avant de les attaquer. Il y a 50 % de chances qu'une patrouille duergar de passage (voir plus haut) entende le vacarme et arrive sur les lieux au troisième round de combat. Si le remorhaz est encore là, les nains apportent leur aide pour le vaincre. Ils grommellent ensuite que cette monstruosité n'est que la dernière en date dans la longue liste de ce que le Mage dément a lâché dans les mines. En dehors de cela, ils se comportent comme n'importe quelle autre patrouille duergar.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de ce niveau font référence à la carte 21. Les murs, les sols et les plafonds sont tous maculés de sang (voir « Les effets régionaux », page 265). L'air est chaud et sec.

1. L'entrée

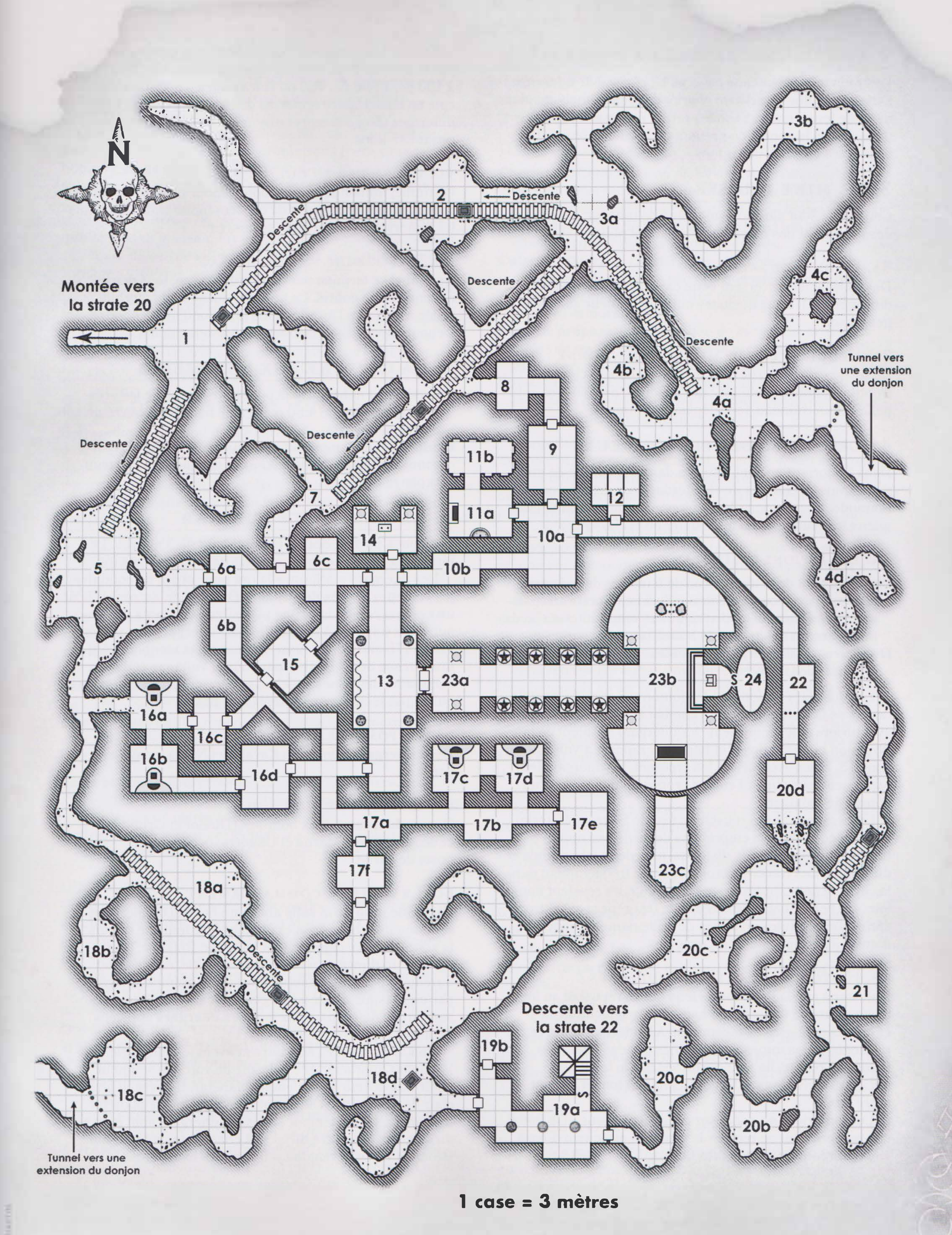
Le tunnel venant de la vingtième strate mène à une caverne au plafond de 6 mètres de haut desservie par quatre autres tunnels, dont deux équipés de rails. Un chariot vide attend au bout des rails nord.

Les rails et les chariots des mines

Des chariots de mine empruntent des rails de fer courant dans tout le Terminus. Comme les rails sont en pente, les chariots sont maintenus par des cales (deux morceaux de bois de zurkh attachés entre eux par une corde). Le chariot se met à rouler si l'on retire ses cales. Sa vitesse initiale est de 3 mètres et augmente de 3 mètres par round, jusqu'à ce qu'il arrive au bout des rails ou atteigne sa vitesse maximale de 18 mètres. Il s'arrête s'il heurte un chariot à l'arrêt ou la barrière de protection présente à chaque extrémité des rails.

Un chariot vide pèse 150 kilos et possède un frein manuel. Une créature à bord d'un chariot ou à côté peut utiliser son action pour tirer le frein et réduire la vitesse du chariot de 9 mètres, le véhicule s'arrêtant si sa vitesse tombe à 0.

Il faut réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour bondir hors de la trajectoire d'un chariot. Une créature touchée par un chariot subit 10 (3d6) dégâts contondants.



Carte 21: La strate Terminus

2. Le chariot rempli de minerai

Des rails traversent cette caverne au plafond de 6 mètres. Des cales maintiennent un chariot de mine rempli de minerai de fer en place. Si on les retire, il dévale les rails en direction de la zone 1 en prenant de la vitesse (voir « Les rails et les chariots des mines », page 266).

3. La mine épuisée

Cette zone était autrefois une mine de mithral, mais le son des pioches et des marteaux n'y retentit plus.

3a. La grande salle

Des rails de fer traversent cette caverne au plafond haut de 6 mètres. Il reste quelques outils de mineur abandonnés au sol.

3b. L'équipement de mineur abandonné

Le sol de cette caverne de 3 mètres de haut est jonché d'outils de mineur rouillés : des casques, des pioches, des pelles et un traîneau pour déplacer le minerai.

4. Les mines des profondeurs

Deux fomoriens se sont réfugiés dans cette mine de mithral épuisée, chassés de l'Underdark par des démons en maraude. Les duergars les espionnent pour savoir s'il vaut mieux les éradiquer ou les réduire en esclavage.

4a. Les espions invisibles

Limon. Le sol de cette caverne de 6 mètres de haut est recouvert d'une couche de limon de 5 centimètres d'épaisseur, dans laquelle on distingue des empreintes de pieds nus géants et des traces de bottes bien plus petites.

Duergars. Trois **duergars** invisibles rôdent dans l'alcôve orientale de la caverne.

Les duergars espionnent les fomoriens et s'efforcent de ne pas se faire repérer. Si un combat éclate ici entre les aventuriers et les fomoriens, les duergars profitent de la diversion pour s'éclipser et faire leur rapport à Valtagar en zone 15. Si les aventuriers les repèrent, les duergars leur expliquent leur objectif et leur proposent de les escorter auprès de Valtagar.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Survie) DD 15 déduit que les empreintes de pieds nus appartiennent à deux bipèdes distincts, tous deux très grands et difformes. Ces traces se croisent assez fréquemment dans la caverne pour supposer que leurs auteurs résident non loin. Un personnage qui a réussi le test repère aussi trois séries d'empreintes de bottes de taille naine, qu'il peut remonter jusqu'aux duergars invisibles.

4b. Histoire de fantômes duergars

Halaster a jeté là deux **fomoriens** qui se reposent au fond d'une grotte de 6 mètres de haut. Ces géants difformes et hideux sont arrivés récemment à Undermountain et pensent que les mines sont hantées par des fantômes nains. En réalité, ils sont perturbés par le bruit des duergars invisibles qui se déplacent non loin et parlent entre eux.

Les fomoriens en ont assez de lécher le sang et le limon des rochers pour se remplir le ventre et attaquent donc à vue les créatures plus petites qu'eux.

Trésor. Deux sacs en peau de spores gazeuses sont posés au fond de la caverne des fomoriens. L'un contient 2 100 pc, 1 590 pa, 480 po et les restes d'un fauteuil à bascule en bois. L'autre renferme des bouts de quartz jaune difformes (50 po pièce) et une ancre de bateau rouillée pesant 15 kilos.

4c. La boucle en cul-de-sac

Ce tunnel minier décrit une boucle pour revenir sur lui-même. Le sol est couvert de rochers tapissés de limon que les fomoriens lèchent pour se nourrir.

4d. La fourche en cul-de-sac

Ce tunnel se termine par deux culs-de-sac, tous deux encombrés de débris. La branche ouest était autrefois reliée à un tunnel au sud, mais le plafond s'est effondré. L'éboulement a l'air récent, un mois tout au plus.

5. La caverne aux décombres

Poussière et débris. De la poussière tombe de fissures dans le plafond de 4,50 mètres de haut et recouvre un sol jonché de gravats.

Bruit. Un tunnel mène au sud (aux zones 16 et 18) et résonne du fracas des marteaux et des pioches frappant la pierre.

6. L'avant-poste duergar

Les zones 6a à 6c ont un plafond haut de 3 mètres. Les murs et le sol dallé sont couverts de traînées de sang.

Les duergars stationnés là ont pour ordre de conduire les visiteurs auprès de Valtagar Ombracier, en zone 15. Si un combat éclate dans une pièce, les occupants des deux autres se joignent à la bataille. Les duergars des zones 17a et 17b entendent aussi le vacarme et viennent voir, à une vitesse de 15 mètres par round. Valtagar et d'autres occupants des zones proches pourraient aussi entendre ce qui se passe, mais ne se déplacent pas.

6a. Le poste de guet nord

Deux **duergars** nommées Kavalra et Nisha montent la garde ici.

6b. Le poste de guet sud

Quatre **duergars**, deux hommes (Duldor et Grimdor) et deux femmes (Marna et Ukzorra) occupent ce poste de garde.

6c. Le poste de commandement

La moitié nord de la salle abrite un bureau de pierre et son fauteuil à haut dossier (du mobilier importé depuis la zone 16d). Le capitaine de Valtagar, Rojkarn Tête d'Acier, un **duergar** avec 40 points de vie, est assis au bureau. Il porte un heaume hérissé de pointes et fermé par un masque de fer à l'air courroucé. Il est flanqué de ses gardes du corps, deux femmes **duergars** appelées Brona et Ubrix.

Rojkarn est cruel, acariâtre et aveuglément fidèle à Valtagar Ombracier. Il est désolé de voir son seigneur obéir aux ordres du maléfique planétar. Il passe le plus clair de son temps à se plaindre, disant que le planétar n'est qu'un tyran dément et que les duergars sont faits pour diriger, pas pour être dirigés. À chaque nouvelle tirade, Brona et Ubrix lèvent les yeux au ciel, exaspérées.

7. La fin du clerc

Ce tunnel grimpe vers le nord-est et croise de nombreux passages encombrés de gravats. Des rails de mine courent sur toute sa longueur.

Quand les personnages arrivent ici pour la première fois, une scène spectrale se déroule sous leurs yeux : une humaine d'âge moyen, visiblement un clerc, brandit sa *masse destructrice* vers un adversaire invisible. Elle porte une cuirasse ensanglantée frappée d'un gantelet blanc pour la main droite (le symbole de Torm). Soudain, alors qu'elle lève sa masse pour porter un nouveau coup, sa tête se sépare de ses épaules, tranchée par une lame invisible. L'image se dissipe alors.

8. L'équipement minier

Cette pièce au plafond de 3 mètres contient des casques, des pioches, des marteaux et des pitons, tous rouillés et rangés sur des étagères de pierre le long des murs.

9. Les quartiers des mineurs

Cette salle au plafond de 3 mètres est construite sur des dalles de pierre encastrées et tachées de sang. Des blocs de pierre rectangulaires sont soigneusement alignés contre les murs ouest et est. Ils servaient autrefois de lits aux mineurs nains, mais cela fait des siècles qu'ils n'ont pas servi.

Toute la pièce est recouverte d'une épaisse couche de poussière.

10. Les communs

Dans cette zone, la majorité des plafonds font 3 mètres de haut. Les murs et le plafond sont recouverts de carreaux sanguinolents.

10a. La salle à manger

Le plafond voûté de cette pièce s'élève à 15 mètres. Les gardes postés en 10b repèrent tout bruit ou lumière provenant d'ici et viennent voir. La pièce contient les éléments suivants :

Table et bancs. Une table de pierre de 7,50 mètres, destinée aux repas, occupe le centre de la salle, flanquée de deux bancs de pierre aussi longs qu'elle.

Coffre. Contre le mur occidental, un coffre de pierre contient des assiettes et des couverts en fer.

10b. Le salon

Cette pièce est presque vide, dépouillée de tous ses meubles. Deux **duergars** appelés Malgorn et Zelk montent la garde ici. Ils ont ordre d'escorter les visiteurs auprès de Valtagar Ombracier, en zone 15.

Il ne manque plus qu'une carte pour que Malgorn ait un jeu des dragons complet en or fin. Il est devenu obsédé par la carte qui lui manque (le Voleur) et s'en plaint sans cesse. Il a trouvé les autres cartes éparpillées dans toute la strate et les conserve dans une bourse passée à sa ceinture. Il n'est pourtant pas très optimiste quant à ses chances de trouver la dernière carte. Zelk en a assez de l'entendre et ne fait qu'empirer les choses en lui demandant sans cesse s'il a bien cherché dans des endroits où il sait très bien que son compagnon a déjà cherché.

Trésor. Chacune des soixante-neuf cartes en or du jeu incomplet de Malgorn vaut 10 po, mais le jeu complet en vaut 2 500 s'il comprend ses soixante-dix cartes. La dernière se trouve dans la zone 23c.

11. La cuisine et le garde-manger

C'est ici que l'on stocke et prépare la nourriture, mais le sang qui coule sur les murs et le sol ne la rend pas très appétissante.

11a. La cuisine

Cheminée. Cette pièce au plafond de 4,50 mètres de haut est chaude et sent les épices bon marché. Une grande cheminée domine le mur ouest. Un lit de braises de charbon emplit l'âtre de fumée et d'une lueur orangée. Un chaudron de fer est suspendu au-dessus.

Cuisinier duergar. Un vieux duergar bossu vêtu de ce qui ressemble fort à un sac gris poussiéreux remue le contenu du chaudron avec une cuillère de fer. Il n'a ni arme, ni armure.

Zone de préparation. Au milieu de la cuisine, de petites tables de pierre sont dédiées à la préparation des plats. Au-dessus, il y a des ustensiles suspendus à des crochets.

Évier. Un robinet de pierre dépasse du mur sud, juste au-dessus d'un bassin semi-circulaire entouré d'un mur de retenue de 60 centimètres de haut.

Lorga, le cuisinier, prépare un ragoût de champignons insipide. Malgré la cataracte qui l'aveugle, il sait se repérer dans la cuisine et le garde-manger attenant. S'il entend un ou plusieurs personnages entrer, il crie en nain « Le ragoût sera prêt quand il sera prêt ! Sortez ou vous en aurez pas ! » S'ils ne s'en vont pas de suite, il poursuit « Mes yeux ne sont peut-être plus ce qu'ils étaient, mais mes oreilles et mon nez fonctionnent. Ne mettez pas ma patience à l'épreuve ! »

Restauration supérieure ou une magie similaire restaure la vue de Lorga. Il ne remercie pas celui qui l'a guéri et, aussi morose et pessimiste que tous les duergars, il trouve rapidement un autre sujet de complainte.

Il ne représente aucune menace (0 PX). Il souhaite seulement mourir au service de Valtagar, qu'il a connu enfant. Il n'espère pas entendre à nouveau les rugissements des forges de Gracklstugh, mais il est furieux que Valtagar, un prince duergar, doive s'incliner devant ce « géant fou » de Fazrian. Il suggère aux aventuriers de trouver Valtagar et de forger une alliance avec lui, avant qu'ils ne succombent tous sous la lame du géant.

Une fois que les charbons ardents sont sortis de la cheminée ou arrosés, il est facile d'escalader le conduit. Au bout de 27 mètres, il débouche dans une grotte naturelle humide et maculée de suie, d'environ 15 mètres de côté. Elle ne contient rien d'intéressant.

Si l'on tourne le robinet, une valve s'ouvre et une eau froide et potable arrive depuis un cours d'eau souterrain. Elle se déverse dans le bassin et se mêle au sang qui s'y accumule (voir « Les effets régionaux », page 265). Un bouchon de pierre ferme le tuyau d'écoulement au fond du bassin.

11b. Le garde-manger

Cinquante sacs gris sont rangés sur des étagères de pierre creusées dans les murs de cette pièce au plafond de 3 mètres de haut. Ils contiennent des denrées comestibles : des champignons et de la mousse séchée.

12. Les toilettes des mineurs

De minces murs de briques croulantes divisent la moitié nord de cette pièce de 3 mètres de haut en trois stalles, chacune cachée derrière un rideau de mailles pendant mollement du plafond. Un trou circulaire s'ouvre dans chacune et donne sur une fosse d'aisance.

13. Le grand vestibule

Sang. Du sang coule sur les mur et les décorations de ce hall autrefois magnifique.

Colonnes. Quatre colonnes de pierre soutiennent un plafond voûté de 9 mètres de haut. Le tiers médian de chacun est sculpté à l'effigie d'un nain aux muscles saillants et à l'air renfrogné qui porte le tiers supérieur sur ses larges épaules. Des saphirs bleus brillent dans ses yeux.

Double porte. La porte à double battant du mur oriental mesure 5,50 mètres de haut et s'orne d'une gravure représentant une chute d'eau. Des incrustations de mithral donnent l'impression que la cascade déverse du métal en fusion.

Rideau. Un rideau en écailles de dragon noir de 12 mètres de long pour 6 de haut pend à une tringle de fer accrochée au mur ouest (les écailles sont devenues friables avec l'âge et ne valent plus rien).

Corne suspendue. Une corne de fer de 6 mètres de long est suspendue au plafond par des chaînes de fer. Des runes naines gravées à sa surface s'enroulent autour d'elle.

Elle pèse 2 tonnes et oscille à 6 mètres au-dessus du sol au bout de trois épaisses chaînes de fer de 1,50 mètre de long. Les nains de Melairkyn ont forgé et placé cette corne ici pour garder les richesses du lieu (voir « Le trésor », plus loin). *Détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie d'invocation autour de la corne. Un personnage qui comprend le nain peut traduire les runes de la corne, mais elles ne sont pas toutes visibles depuis le sol. Celles qui le sont disent « Si vous nous aveuglez ». Il faut s'envoler jusqu'à la corne ou grimper au-dessus d'elle pour lire la totalité du message qui dit « Si vous nous aveuglez, ne devrions-nous point nous venger ? »

Si quelqu'un ôte une ou plusieurs gemmes des piliers, la corne émet par magie un son inquiétant. À son appel, les esprits de treize guerriers nains apparaissent dans des emplacements inoccupés du hall et attaquent toutes les créatures de la zone. Ces esprits non alignés utilisent le profil du **champion** (voir l'annexe A), mais manient des haches à deux mains au lieu d'épées à deux mains. Ils comprennent le nain, mais ne peuvent pas parler ni quitter le hall. Ils disparaissent au bout d'une heure ou quand ils tombent à 0 point de vie. Une fois que la corne a sonné, elle ne le peut plus pendant 7 jours. S'il ne reste plus de gemmes sur les piliers une fois ce délai écoulé, la corne perd sa magie et ne peut plus invoquer d'esprits nains. Il en va de même si on la sort du hall.

Le trésor

Huit saphirs étoilés bleus (1 000 po pièce) sont sertis dans les yeux des nains sculptés (deux par colonne). Chacun se trouve à 5,50 mètres du sol et se retire à l'aide d'une dague ou d'un outil similaire.

14. Le sanctuaire de Laduguer

En signe de bonne volonté envers ses nouveaux alliés duergars, Fazrian a fait convertir cette ancienne antichambre en sanctuaire de Laduguer, le dieu duergar du labeur et de l'esclavage. Deux **arcanaloths** nommés Aximus et Exekarus s'occupent des lieux, déguisés en prêtres duergars grâce au sort *modifier son apparence*. Valtagar et ses duergars évitent le sanctuaire : ils doutent des motivations des yugoloths et trouvent leur présence insultante.

La pièce a un plafond plat de 3 mètres de haut. Bien que du sang coule régulièrement des interstices entre les carreaux des murs (voir « Les effets régionaux » page 265), Aximus et Exekarus emploient régulièrement le tour de magie *prestidigitation* pour le nettoyer. Voici le reste du contenu de cette pièce :

Brume. Une mince brume emplit la salle (elle ne dissimule pas ses autres caractéristiques).

Braseros. Les alcôves du mur nord renferment deux braseros confectionnés à partir d'armures et d'armes de fer fondues. Du charbon brûle dans chacun et illumine les alentours d'une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et d'une lumière faible sur 3 mètres de plus.

Autel et bouclier. Entre les alcôves, un autel de fer incrusté d'argent et façonné en forme d'enclume géante repose sous un bouclier de fer rond de 3 mètres de diamètre fixé au mur nord. Le bouclier porte une flèche brisée à la pointe ébréchée comme symbole. Deux duergars (Aximus et Exekarus) vêtus de robes ternes se tiennent devant l'autel.

Pour se préparer à leur rôle, ils ont appris tout ce qu'ils pouvaient sur les principes de conduite de Laduguer et, à leur grande surprise, ils les ont trouvés très convaincants. Voici quelques-unes de leurs maximes favorites :

- « Quels que soient les richesses et le pouvoir que vous avez, ce n'est jamais assez. »
- « Les combats ne cessent jamais. Prenez ce que vous méritez et détruisez tous ceux qui se dressent sur votre route. »
- « Ne laissez nulle émotion vous dominer. Abandonnez la joie, l'amour, la fierté, la colère et l'ambition, car ce sont des signes de faiblesse. Sachez quel est votre rôle et remplissez-le de votre mieux. »

Les préceptes de Laduguer guident Aximus et Exekarus comme n'importe quels duergars et ils s'efforcent de les imposer à tous ceux affirmant servir Fazrian. Si les aventuriers n'ont pas encore rencontré ce dernier, Aximus et Exekarus insistent pour les conduire auprès du planétar qu'ils admirent. Les arcanaloths laissent ceux qui refusent de les accompagner derrière eux et se rendent en 23b pour informer Fazrian qu'il y a des visiteurs. Pour Aximus et Exekarus, tout ce qui compte c'est d'obéir à Fazrian. Du moins jusqu'à ce que quelqu'un les convainc de changer d'allégeance.

Au départ, les arcanaloths se montrent indifférents à l'égard des personnages, mais ils deviennent hostiles s'ils sont attaqués. Ils deviennent amicaux si les personnages flattent leur amour de la magie en leur offrant un objet magique très rare, plusieurs objets magiques rares ou un grimoire contenant au moins un sort de niveau 6 ou plus. Aximus et Exekarus font connaître leur passion pour tout ce qui touche à la magie à tous ceux qui cherchent leur aide. Si les aventuriers parviennent à changer leur attitude ainsi, les arcanaloths les remercient de leur mieux pour leur bonté (sans se mettre en danger). En revanche, ils ne se montrent pas serviables bien longtemps. Au bout de 24 heures, ils reprennent une attitude indifférente et il faut de nouveau leur offrir des pots-de-vin pour obtenir leur aide.

Le grand bouclier de fer suspendu au mur pèse 375 kilos et porte la flèche brisée symbole de Laduguer. Un duergar reconnaît immédiatement ce symbole, mais les autres races doivent réussir un test d'Intelligence (Religion) DD 15. Tout humanoïde qui touche le bouclier est maudit et affecté par le défaut suivant : « Rien ne m'apporte joie ou plaisir. » Ce défaut supplante tout défaut opposé. Il faut lancer *lever une malédiction* ou une magie similaire sur la créature pour dissiper le mauvais sort.

Le trésor

Aximus et Exekarus cachent leurs grimoires dans les plis de leurs robes. Chacun contient tous les sorts qu'ils ont préparés, plus *mauvais œil*, *cage de force* et *nuage incendiaire*.

15. Les quartiers de Valtagar

Les murs et le sol de cette pièce de 4,50 mètres de plafond sont couverts de carreaux de pierre imbriqués. La salle contient les éléments suivants :

Valtagar. Quand les personnages arrivent ici pour la première fois, Valtagar Ombracier (voir plus loin) lit son grimoire (un assemblage de plaques de mithral qui repose sur un robuste lutrin de pierre au milieu de la salle).

Golem. Un **golem de fer** présentant les traits d'un duergar de 3 mètres se tient dans l'angle sud. Il comprend le nain et obéit aux ordres de Valtagar.

Masques. Des dizaines de masques de fer pendent à des crochets sur le mur oriental (voir « Les masques de fer », plus loin).

Reste du mobilier. Un lit bas à deux places est appuyé contre le mur nord-ouest. Au milieu de la salle, un coffre-fort verrouillé en fer repose sur une table basse en marbre flanquée de deux chaises de pierre.

Valtagar Ombracier

Valtagar porte une robe noire avec un capuchon qui dissimule son visage. C'est un **archimage** duergar soupçonneux et lunatique avec les modifications suivantes :

- Valtagar est loyal mauvais.
- Il a préparé *sphère résiliente* au lieu de *bannissement*.
- Il possède les traits raciaux suivants : il parle commun, commun des profondeurs, infernal, nain, terreux et troglodyte. Il a une vitesse de 7,50 mètres et vision dans le noir à 36 mètres. Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre le poison et il est résistant aux dégâts de poison. Il possède les options d'action agrandir et invisibilité décrites plus bas.

Agrandir (recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, Valtagar augmente magiquement de taille. Tant qu'il est agrandi, il est de Grande taille, double ses dés de dégâts sur les attaques armées basées sur la Force et il est avantagé sur ses tests et jets de sauvegarde de Force. S'il n'a pas assez d'espace pour devenir de Grande taille, il atteint à la place la taille maximum possible dans l'espace alloué.

Invisibilité (recharge après un court ou un long repos). Valtagar devient invisible par magie pour une durée maximum de 1 heure, jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise agrandir ou perde sa concentration (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement qu'il porte ou transporte devient lui aussi invisible.

Les archimages sont extrêmement rares chez les duergars et le don de Valtagar pour la magie n'a guère plu aux clans de Gracklstugh. Valtagar ne se met jamais en danger, à moins que cela ne lui donne un avantage tactique indéniable. Si les personnages le menacent une fois entrés dans ses appartements, il ordonne à son golem de les attaquer pendant qu'il attrape son grimoire sur le lutrin et lance *téléportation* pour rejoindre sa femme en zone 18d.

Il a déjà affronté des aventuriers et les redoute. Si les personnages acceptent de discuter, il tente de les engager pour tuer Fazrian. La patience de ses partisans commence à s'étioler et il n'a rien à perdre en lançant les aventuriers contre le planétar. En échange, il leur garantit un sauf-conduit dans son domaine à chaque fois qu'ils en auront besoin et leur promet de leur révéler l'emplacement de l'escalier secret menant à la prochaine strate d'Undermountain (voir la zone 19a). Pour gagner leur confiance, il leur dévoile le caveau secret caché derrière le trône de Fazrian (zone 24) et partage ses connaissances à propos du planétar et de ses alliés :

- Un puissant clerc a invoqué un être céleste d'une incroyable puissance nommé Fazrian et lui a demandé de tuer la horde de monstres qui infestaient autrefois les Profondes Mines.
- Mais ce massacre a corrompu Fazrian. Après avoir éliminé les monstres, il a décapité le clerc et s'est proclamé seigneur des Profondes Mines. Il quitte rarement la salle du trône et garde le cadavre décapité en souvenir.
- Il a quatre yugoloths comme conseillers. Ces fiélons sont arrivés peu après que la folie se soit emparée de Fazrian. Aximus et Exekarus se trouvent non loin, dans le sanctuaire de Laduguer (zone 14). Raxxus est aux côtés de Fazrian, en 23b. Valtagar dit que Xindulus se promène à sa guise et ne révèle pas que l'ultroloth garde l'escalier secret menant à la strate inférieure d'Undermountain (zone 19a).

Les masques de fer

Les masques de fer sont les visières des heaumes des guerriers duergars qui ont suivi Valtagar en exil et sont morts au combat. Le prince les expose là non pas par sentimentalisme, mais pour renforcer sa détermination à rentrer chez lui.

Le trésor

Le grimoire en mithral posé sur le lutrin pèse 15 kilos. Il contient tous les sorts que Valtagar a préparés. Sa couverture est frappée d'une flèche brisée, le symbole de Laduguer.

Le coffre-fort de fer contient 600 pp. Ces pièces ont été frappées à Gracklstugh et portent le visage austère du roi des profondeurs Horgar Ombracier V sur une face et le crâne de flagelleur mental symbole de Duerra des Abîmes, le dieu duergar des conquêtes et des psioniques, sur l'autre. Une maxime duergar court sur la tranche et se traduit ainsi « Aussi bas que nous le pourrons. »

16. Fer et feu

Les duergars utilisent les forges des zones 16a et 16b pour façonner des lingots de fer de 5 kilos stockés en 16c. La zone 16d est l'ancien bureau du contremaître reconverti en baraquement. Au total, quinze duergars travaillent et dorment ici.

Les murs et le sol sont dallés de carreaux de pierre imbriqués tachés de sang. Le plafond fait 3 mètres de hauteur.

16a. La fonderie nord

Chaleur et fumée. La fumée emplit cette pièce où la visibilité est réduite. Il fait près de 50°C.
Forge. Des flammes rugissantes alimentent une forge de pierre saillant du mur nord.
Forgerons. Deux **duergars** suants, sans armure, fondent du fer à la forge. Ils portent tous deux des lunettes teintées et des gants épais.
Seaux. Des seaux de minerai de fer sont empilés autour de la forge.

Les duergars se nomment Brok et Fumira. Brok, l'homme, utilise de longues pinces de fer pour placer le minerai de fer dans la forge. Une fois le fer fondu, Fumira, la femme, récupère le minerai en fusion avec une louche à long manche et le verse dans deux moules de fer que Brok referme hermétiquement. Ils emportent ensuite les moules remplis en 16c pour qu'ils refroidissent. Ils retournent à la forge avec deux nouveaux moules vides et répètent le processus.

Sans armure, Brok et Fumira ont une CA de 10. Ils conservent leurs pics de guerre et leurs javelines à portée, mais se battent uniquement pour se défendre. S'ils repèrent des intrus, ils arrêtent le travail et leur proposent d'un air grognon de les conduire auprès de Rojkarn Tête d'Acier, le capitaine de la garde (zone 6c), en traversant les zones 16c, 6b et 6a. Ils n'ont pas grand-chose à dire aux visiteurs et préfèrent laisser Rojkarn répondre à leurs questions.

Si un combat éclate, les duergars des zones 16b et 16d se joignent rapidement à la bataille (celui de la zone 16c est sourd).

La forge émet une chaleur suffocante grâce à l'**élémentaire du feu** piégé par magie à l'intérieur. Des runes gravées sur les parois internes de la forge empêchent l'élémentaire de fuir ou de blesser les créatures à l'extérieur de la forge. Si la forge est détruite, l'élémentaire se libère et attaque à vue. La forge a une CA de 17, 80 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

16b. La forge sud

Cette pièce est identique à la zone 16a, mais la forge est installée dans le mur sud et les deux **duergars** au travail sont deux femmes nommées Krinxa et Wolthra.

16c. La réserve de fer

Duergars. Dans la moitié nord de la salle, un vieux **duergar** muni d'une canne de fer et d'un cornet acoustique est assis sur un fauteuil à bascule en pierre à côté d'une pile de moules et de fermoirs en fer.
Lingots de fer. La moitié sud contient quatre piles inégales de lingots de fer, chacune occupant presque un cube de 1,80 mètre de côté.

Ghorso, le forgeron duergar, est si vieux qu'il est sourd et presque incapable de se déplacer. Sa vitesse est de 3 mètres avec sa canne et de 1,50 sans elle. Malgré son âge, il est armé et en armure. Il préfèrerait mourir au combat plutôt que de succomber aux ravages du temps, mais il se bat seulement pour se défendre. Si les aventuriers tentent de lui parler, il joue les idiots et ne les aide pas le moins du monde. *Restauration inférieure* ou une magie similaire restaure l'ouïe de Ghorso, ce pour quoi il ne montre pas la moindre gratitude. « Maintenant, je peux entendre tout le boucan qu'il y a dans ce maudit trou ! » peste-t-il en grimaçant.

Des moules en fer fermés en provenance des zones 16a et 16b sont stockés ici le temps de refroidir. Une fois à la température de la pièce (10°C), Ghorso défait les attaches, ouvre les moules, sort les lingots de fer durci et les ajoute aux piles existantes, un travail fastidieux et ingrat.

Trésor. 12 800 lingots de fer, chacun valant 1 po et pesant 5 kilos, sont empilés ici.

16d. Les baraquements

La pièce contient deux douzaines de lits en fer disposés au hasard dans la salle. Il y a toujours dix **duergars**, cinq hommes et cinq femmes, en train de dormir ici en ronflant bruyamment. Les hommes se nomment Bulborm, Daarsh, Krod, Mranhaim et Muzdrok, les femmes Azgra, Narlith, Roxinda, Sorka et Svilla.

Ils dorment en armure, les armes à portée de main. Ils se réveillent si des bruits de combat retentissent en 16a ou 16b. Une créature qui réussit un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 peut se déplacer dans la salle sans réveiller les dormeurs.

17. Marteaux et enclumes

Le fracas du marteau sur l'enclume résonne dans toute cette partie du donjon. Il se fait de plus en plus fort et le grondement des flammes vient s'y ajouter quand on approche des forges (zones 17c et 17d). La lumière qu'elles émettent se déverse dans le couloir principal et en 17e quand la porte est ouverte.

Les duergars stationnés là ont pour ordre de conduire les visiteurs auprès de Valtagar Ombracier, en zone 15. Si un combat éclate dans une pièce, les occupants des autres se joignent à la bataille. Les duergars des zones 6a, 6b et 6c entendent aussi le vacarme et viennent voir, à une vitesse de 15 mètres par round. Les occupants des autres zones proches continuent de vaquer à leurs occupations.

Les murs et les sols de pierre sont couverts de carreaux ensanglantés. Les plafonds font 3 mètres de hauteur.

17a. Le poste de garde occidental

Deux frères **duergars**, Kalrog et Klang, montent la garde ici. Klang est l'aîné et les deux sont rivaux.

17b. Le poste de garde oriental

La fumée et la chaleur des forges soufflent jusqu'ici, où il règne une chaleur étouffante de 32°C. Deux **duergars** (un homme nommé Prax et une femme du nom de Torga) occupent ce poste de garde et protègent par conséquent les diverses provisions qui y sont stockées. Douze patères de pierre sont fichées dans le mur méridional et portent des tabliers de cuir tachés de suie et des lunettes aux verres teintés.

17c. La forge occidentale

Chaleur et fumée. La fumée emplit cette pièce où la visibilité est réduite. La température brûlante monte à près de 50°C.

Forge. Des flammes crépitantes alimentent une forge de pierre saillant du mur nord. Une enclume de pierre (semblable à celle de la zone 16a) est installée devant la forge.
Forgerons. Deux femmes **duergars** en sueur façonnent une javeline de fer. Elles sont toutes deux en armure et portent des gants et des tabliers de cuir. L'une d'elles porte des lunettes aux verres teintés et martèle la javeline pour lui donner forme tandis que l'autre, qui porte un cache-œil de fer, utilise des pinces pour maintenir le métal en place pendant le façonnage.
Fer. Le sol est couvert de petites piles de lingots de fer et de tas de débris de fer.

Les duergars, Falthra et Helgra, fabriquent ici des armes. Il y a des années, un morceau de fer incandescent s'est envolé dans l'œil droit d'Helgra qui a recouvert son orbite vide d'un cache-œil de fer rivé à son crâne.

Sans armure, Falthra et Helgra ont une CA de 10. Elles conservent leurs pics de guerre et leurs javelines à portée, mais se battent uniquement pour se défendre. Si des visiteurs viennent les importuner, elles leur recommandent d'aller voir Rojkarn Tête d'Acier, le capitaine de la garde. « Il a un très gros casque », précise l'une avec mépris. L'autre peut indiquer comment se rendre en 6c, où se trouve le bureau du capitaine.

Trésor. Soixante lingots de fer sont empilés au sol. Chacun vaut 1 po et pèse 5 kilos.

17D. La forge orientale

Cette pièce est identique à la 17c, mais les **duergars** qui y travaillent sont des hommes nommés Forn et Wulluk. Ils fabriquent des boucliers et des pièces d'armures d'écailles et non des armes. Forn est gras et paresseux, Wulluk âgé et acariâtre. Ils ne se supportent pas et se rabaissent constamment l'un l'autre. En dehors de cela, ils se comportent comme les duergars de la zone 17c.

17E. L'armurerie

Des patères de pierre fixées aux murs accueillent six armures d'écailles taillées pour des nains, dix casques, dix boucliers, treize pics de guerre et trente javelines, tous en fer.

17F. La réserve d'équipement

Les murs de cette pièce de 3 mètres de haut sont couverts d'étagères de pierre basses où sont rangés des pioches et des marteaux de mineur. Des seaux, des casques et des pelles rouillés pendent à des patères de pierre au-dessus des étagères.

18. La mine de fer

Les duergars extraient du minerai de fer de ces tunnels et l'emportent en 16a et 16b pour le fondre. Les opérations se déroulent sans accrocs grâce à l'impitoyable Stalagma Ombracier, la femme de Valtagar qui supervise le tout.

L'endroit résonne du fracas des marteaux et des pioches qui frappent la pierre. Le plafond fait dans les 3 mètres de hauteur.

18A. Les vieux échafaudages

Des rails de mine traversent cette grotte remplie d'échafaudages de fer tombés. On entend des mineurs duergars à l'ouest (zone 18b) et au sud (zones 18c et 18d).

18B. Les mineurs duergars

Sept **duergars** (trois hommes, Greorx, Hwahl et Uzwurn et quatre femmes Awmok, Nezza, Proxna et Warda) extraient du minerai de fer. Avides de distraction, ils attaquent les intrus à vue. Étant donné le vacarme qui retentit dans les tunnels, il y a peu de chances que les duergars des zones 18c et 18d entendent le fracas de l'acier sur l'acier, en revanche, des explosions magiques ou d'autres bruits inhabituels attirent leur attention.

18C. Un dérangement de mineurs

Onze **duergars** travaillent ici. Trois sont des femmes agrandies (Brakka, Korla et Zagra) qui creusent une veine de fer au plafond, six des hommes de taille normale (Hax, Mruuzdain, Oznur, Ramdrax, Tarnvur et Yarox) qui s'efforcent d'élargir la caverne en direction du nord tandis que deux femmes de taille normale (Nura et Speleosa) utilisent des marteaux et des pioches pour séparer le fer de sa gangue rocheuse. Si les mineurs repèrent des intrus, ils attaquent en laissant leurs camarades agrandies passer devant.

18D. La superviseuse

Cette partie de la mine a été dépouillée de tout son minerai de mithral et de fer. Elle contient les éléments suivants :

Stalagma. Stalagma Ombracier, un dragon d'acier adulte sous forme de duergar, chevauche une **gorgone** près du tournant des rails (si Valtagar Ombracier s'est échappé de la zone 15, il monte la gorgone derrière Stalagma).
Xorn. Trois **xorns** aux ordres de Stalagma sont rassemblés autour d'un chariot de mine cassé rempli de pièces.

Stalagma est l'épouse bien-aimée de Valtagar Ombracier et lui seul sait qu'elle est un dragon déguisé. Sous sa véritable apparence, elle ressemble à un mince dragon de 9 mètres de long, au corps couvert d'écailles luisantes gris acier, avec des griffes acérées et des cornes effilées qui reviennent en arrière autour de sa mince tête. Elle a le même profil qu'un **dragon d'argent adulte**, avec les modifications suivantes :

- Stalagma est loyale mauvaise.
- Sous forme de duergar, elle possède les traits des **duergars** résilience des duergars et sensibilité à la lumière du soleil et les options d'action agrandir et invisibilité. Sous cette forme, elle manie une coutille et peut utiliser son action pour attaquer trois fois avec (+13 pour toucher), infligeant 13 (1d10 + 8) dégâts tranchants si elle touche ou 19 (2d10 + 8) dégâts tranchants sous sa forme de duergar agrandie.
- Au lieu de souffle glacial, elle crache de l'acide sur une ligne de 18 mètres de long pour 1,50 de large. Ce souffle inflige des dégâts d'acide et non de froid.
- Elle parle draconique, nain et terreux.

Stalagma est aussi fourbe et acariâtre que n'importe quel duergar. C'est elle qui a élevé la gorgone et cette dernière ne tolère qu'elle comme cavalier. La bête est assez intelligente pour obéir aux ordres verbaux de sa maîtresse et assez puissante pour la porter sous sa forme de duergar agrandie.

Stalagma attaque tous les êtres autres que des duergars qui ne sont pas sous la protection de son mari. Si elle a besoin de renforts, elle crie « Aux armes ! » en nain. Au son de sa voix tonitruante, les duergars des zones 18b et 18c cessent le travail et se précipitent vers elle, armes au

clair. Ce cri de guerre réveille aussi les gardes endormis en 19b, qui rassemblent leurs armes et viennent voir. Si la gorgone périt ou que Stalagma reçoit trop de dégâts sous forme de duergar, elle utilise sa prochaine action pour prendre sa véritable apparence. Si les autres duergars la voient se changer en dragon, ils s'enfuient, à moins que Valtagar ne soit là et ne leur assure qu'elle est leur alliée.

Stalagma contrôle les xorns en les nourrissant avec les trésors du chariot de mine cassé. En plus du draconique et du nain, elle parle le terreux et se fait donc comprendre d'eux.

Xorn. Les xorns sont initialement hostiles envers les ennemis de Stalagma, mais ils deviennent bien vite indifférents envers les personnages qui leur offrent des gemmes à manger, qu'ils préfèrent de loin aux pièces que la duergar leur offre d'ordinaire.

Trésor. Les deux essieux du chariot de mine sont cassés. Il contient 2 000 pa et 3 200 po.

19. L'avant-poste

Ces pièces protègent les escaliers descendant à la strate 22. Les plafonds y font 6 mètres de haut.

19a. Le passage vers la strate 22

Gravats. Les restes d'une table et de quatre tabourets de pierre s'amoncellent à l'ouest de la pièce.

Colonnes. À l'est de la salle, trois colonnes de pierre sont striées de veines de mithral ressemblant à des éclairs jaillissant du sol (toute tentative visant à extraire le minerai se solde par un échec)

Xindulus. Un **ultroloth** invisible nommé Xindulus garde la porte secrète ouvrant sur un escalier en colimaçon de 3 mètres de large qui descend jusqu'à la vingt-deuxième strate (voir « Porte secrète », plus loin).

Si quelqu'un ouvre cette porte, l'ultroloth apparaît et tente de le tuer. Il ignore les gens qui ne touchent pas à la porte dérobée et les laissent traverser la salle. S'il affronte au moins trois ennemis, il tente de convoquer 1d6 **mezzoloths**, 1d4 **nycaloths** ou un autre **ultroloth** (voir « Variante : convocation de yugoloth » dans l'encadré de la section « Yugoloths » du *Monster Manual*).

Xindulus ne négocie pas avec les aventuriers, à moins qu'ils ne lui offrent un objet d'une grande valeur, comme un artefact ou un objet magique légendaire.

Porte secrète. Une fresque représentant des nains combattant un pouding noir dissimule la porte secrète du mur nord. Des taches de sang maculent la fresque et donnent l'impression que les nains sont grièvement blessés et le pouding horriblement réaliste. La porte secrète se trouve derrière la section représentant un magicien nain maniant un bâton. Cette arme est réellement en fer et partiellement encastrée dans la pierre.

La porte dérobée bénéficie d'un *verrou magique*. Il faut lui lancer *déblocage* pour qu'elle s'ouvre vers l'intérieur, révélant un tunnel poussiéreux se terminant sur un escalier en colimaçon qui descend. Afin de forcer le verrou magique, un personnage doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25. Si un objet de fer entre en contact avec le bâton de fer de la fresque, le *verrou magique* est supprimé pendant 1 minute.

19b. Le baraquement vide

Cet endroit est vide.

20. La mine empoisonnée

Les pièces ont des plafonds de 4,50 mètres de haut et sont reliées par des tunnels de 3 mètres de haut. Le martèlement des pioches frappant la roche résonne dans toute la zone, prenant de l'ampleur à l'approche des zones 20b et 20c.

Des gaz empoisonnés s'infiltrent dans cette mine par de minces fissures dans les murs et emplissent les zones à l'est de la porte de la zone 19a et au sud de la porte de la zone 20d, mais pas la zone 21. Le gaz est invisible, mais les personnages peuvent sentir son fumet toxique et entendre un léger sifflement. Il faut une minute au gaz pour s'accumuler dans le corps d'une créature qui doit alors réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être empoisonnée. Si la créature retient son souffle tout le temps, elle est avantagée sur le jet. Une créature qui n'a pas besoin de respirer le réussit automatiquement. Une créature met fin à l'effet du gaz qui l'affecte en terminant un court repos dans une zone à l'air pur. *Restauration inférieure* ou une magie similaire met aussi fin à l'effet.

20a. Halaster vous regarde !

Les personnages rencontrent l'un des yeux scrutateurs d'Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311) dans cette caverne par ailleurs vide. Cet organe sensoriel les observe jusqu'à ce qu'ils s'en aillent puis disparaît.

20b. Les mineurs empoisonnés

Trois **duergars** empoisonnés (deux hommes et une femme) arrachent le minerai de fer aux murs de roche à coups de pioche. S'ils sont en infériorité numérique, ils se rendent invisibles et rejoignent leurs camarades en 20c, sinon ils attaquent. Les hommes se nomment Orn et Thumrok, la femme Durundra.

20c. Les mineurs empoisonnés

Huit **duergars** empoisonnés (six hommes et deux femmes) manient la pioche avec léthargie, creusant les veines de fer des parois de la caverne. Ils sont hostiles envers tout ce qui n'est pas un duergar. Ils sont courageux tant qu'ils sont en supériorité numérique, mais s'enfuient en 21 si cela vient à changer. Les hommes s'appellent Hrok, Jarazk, Krod, Mraginar, Norl et Rok, les femmes Bralith et Sunmerva.

La caverne est jonchée de matériel de mineur usé : des pelles, des pioches cassées, des traîneaux rouillés pour tirer le minerai, etc. Une fouille rapide révèle aussi deux outres d'eau vides, un tonnelet de bière éventré et 6 mètres de corde de chanvre bien trop vieille pour être d'une quelconque utilité.

20d. La pièce vide

Les nains ont creusé le mur sud de cette pièce en espérant découvrir de riches veines de mithral, mais ils n'ont trouvé que du fer et un gaz empoisonné. La pièce est vide, bien que les personnages entendent les mineurs qui travaillent en 20b et 20c.

21. La salle d'air pur

Les duergars viennent ici pour se débarrasser des effets du gaz empoisonné. Les murs de pierre lisse et grise sont gravés de runes. Si un personnage les étudie et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15, il comprend qu'elles font partie d'un ancien sort qui renouvelle sans cesse l'air de la pièce et maintient les gaz empoisonnés et effets similaires à distance, qu'ils soient de nature magique ou non.

22. Le poste de garde

Murs. Le sol et les murs de cette salle au plafond de 3 mètres sont dallés de carreaux de pierre imbriqués.

Herse. Une herse de fer bloque le tunnel menant au sud. Il faut une Force combinée de 50 ou plus pour la soulever. Les barreaux sont espacés de 7,5 centimètres.

Levier. Un levier de pierre en position basse dépasse du mur oblique à l'est de la herse (la herse se lève quand le levier est en position haute).

23. La cour de Fazrian

Le temps et la négligence ont terni la grandeur de ces salles voûtées, où l'ange déchu attend.

23a. Le grand vestibule

À l'ouest, une porte à double battant de 5,50 mètres s'ouvre vers l'intérieur, révélant un vestibule dallé de pierre au plafond haut de 12 mètres. La zone contient les éléments suivants :

Braseros. Le vestibule est chauffé et faiblement éclairé par deux braseros de pierre de 1,80 mètre de haut pour autant de large, alimentés par du charbon incandescent. Ils émettent tous deux de la fumée et des étincelles.

Statues. Un hall au plafond voûté de 6 mètres de large pour 9 de haut s'étend vers l'est depuis le vestibule. Il est bordé de statues de fer couvertes de toiles d'araignée de 4,50 mètres de haut représentant des nains en armure. Des *flammes éternelles* brillent derrière leur visière à la place des yeux et ils tiennent leurs haches à deux mains levées bien haut.

23b. Le hall du jugement dernier

Le sol de cette salle de 12 mètres de haut est dessiné comme le fer d'une hache à double tranchant. La pièce sent les roses et le soufre et contient les éléments suivants :

Fazrian et ses fiélons Un planétar chauve à la peau verte, aux ailes de plumes blanches et aux yeux d'argent liquide, siège sur un trône d'ossements dans une alcôve surélevée. Raxxus, un **nycaloth**, rôde dans l'ombre derrière le trône (le yugoloth garde passivement le mur derrière lui, car il cache la porte secrète menant en 24).

Braseros. Quatre braseros de 1,80 mètre de haut pour autant de large déversent une faible lumière. Leurs charbons ardents produisent des étincelles et de la fumée.

Portail-arche. Au nord se dressent deux menhirs de cristal, chacun emprisonnant une **marilith**.

Fosse ouverte. Une fosse bée au sud. Sa gueule rectangulaire mesure 6 mètres de long pour 3 de large. Elle fait 9 mètres de profondeur et possède dans ses entrailles un passage de 6 mètres de haut pour autant de large menant au sud. Un personnage au bord de la fosse entend de grandes créatures (les otyughs de la zone 23c) se déplacer dans les ténèbres.

Fazrian est un **planétar** loyal mauvais privé de l'option d'action contact curatif. À moins qu'il ne soit neutralisé, tant qu'il est au Terminus, il peut effectuer l'une des actions d'antre suivantes une fois le décompte d'initiative arrivé à 20 (sachant qu'il perd en cas d'égalité) :

- Les yeux de Fazrian se mettent à saigner jusqu'à ce que l'initiative arrive à 20 au round suivant. Nulle créature dans un rayon de 36 mètres autour de lui ne peut récupérer de points de vie avant la fin de cet effet.
- Les yeux de Fazrian deviennent des puits de ténèbres ardentes jusqu'à ce que l'initiative arrive à 20 au round suivant. Toutes les créatures autres que Fazrian situées dans un rayon de 36 mètres autour de lui sont désavantagées sur les jets de sauvegarde jusqu'à la fin de cet effet.
- Les yeux de Fazrian lancent des éclairs de lumière magique jusqu'à ce que l'initiative arrive à 20 au round suivant. Si une créature commence son tour dans un rayon de 36 mètres autour de Fazrian et que les deux se voient, le planétar peut obliger la créature à faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. Si elle échoue, elle devient aveugle. La cécité persiste jusqu'à ce que la victime bénéficie d'une *restauration inférieure* ou d'une magie similaire.

Autrefois incarnation du courage et des justes jugements, Fazrian cherche aujourd'hui à détruire toutes les créatures qu'il estime indignes de vivre. Ses opinions ne sont plus qu'une parodie de ce qu'elles étaient jadis. Toute créature est coupable de « difformité » à ses yeux. À moins qu'un individu ne parvienne à prouver rapidement son innocence, Fazrian le condamne à mort.

Pour persuader le planétar d'innocenter quelqu'un, il faut qu'un moins un membre du groupe se soumette à son jugement. Il doit alors offrir sa propre vie pour que Fazrian épargne celle des autres. Un aventurier qui se présente devant Fazrian et montre à la fois son courage et son sens du sacrifice est innocenté du crime de difformité. En revanche, le déni, les protestations et les défis lancés à l'autorité de Fazrian se soldent par une condamnation. Le planétar sait quand on lui ment (grâce au trait vigilance divine) et condamne immédiatement un menteur.

Fazrian a un fantasme : lever une armée pour purger Undermountain de tous ceux qu'il juge difformes. Avant de laisser des innocents s'en aller, il exige qu'ils jurent tous de le servir. Ceux qui refusent sont déclarés coupables du crime de couardise et condamnés à mort.

Une fois son jugement rendu, Fazrian ordonne à Raxxus de s'avancer, tuer le ou les coupables et jeter leurs cadavres dans la fosse (zone 23c). Une fois les condamnés exécutés, Raxxus escorte les innocents auprès des arcanaloths de la zone 14 pour les endoctriner. Si le nycaloth se fait tuer, le planétar dégaine son épée et attaque les coupables.

Seul un personnage jugé innocent peut modifier la tournure d'esprit du planétar au point de lui montrer à quel point il s'est corrompu. Un tel personnage peut utiliser une action pour demander à Fazrian de regarder en lui-même et de se juger. Il doit alors faire un test de Charisme (Persuasion) DD 26, avantagé si son joueur a bien interprété la discussion avec l'ange. Un personnage qui échoue ne peut pas faire une nouvelle tentative, mais il peut aider un compagnon à convaincre le planétar de sa culpabilité. Si quelqu'un réussit le test, il éveille une dernière étincelle de bonté en Fazrian qui se met à pleurer en suppliant Torm de le pardonner. Dans un dernier acte de pénitence et de sacrifice de soi, il s'empale sur sa propre épée et rend l'âme.

Si le planétar meurt, de sa propre main ou de celle des personnages, Torm accorde à chacun une *bénédiction de protection* (voir « Les récompenses surnaturelles » dans le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*). Cette

bénédiction est permanente si son bénéficiaire est un adorateur de Torm, sinon elle dure 10 jours. Il ne la donne pas à tout personnage qui libère une ou deux des mariliths piégées dans les menhirs de cristal (voir « portail-arche » vers la strate 19 », plus loin).

Nycaloth. Raxxus est devenu le bourreau du planétar, toujours prêt à tuer sur son ordre. Il peut convoquer d'autres yugoloths, comme indiqué dans l'encadré « Variante : convocation de yugoloth » dans la section « Yugoloths » du *Monster Manual.* Il essaie s'il a besoin de renforts. Si les aventuriers triomphent du planétar, ils peuvent tenter d'acheter Raxxus. Un trésor d'une valeur de 10 000 po ou plus le fait passer d'hostile à indifférent tandis qu'un trésor de 25 000 po ou plus le rend amical. Raxxus n'attaque pas les personnages s'il est indifférent à leur égard et les aide s'il est amical. Il redevient hostile s'ils le menacent ou ne le paient pas dans un laps de temps acceptable.

Portail-arche menant à la strate 19. Les menhirs de cristal sont indestructibles et constituent l'un des portails magiques d'Halaster (voir « Les portails », page 12). Un menhir ne subit aucun dégât si on le frappe avec un objet solide ou avec le sort *briser*, mais cela fait fortement tinter la pierre dressée, réveillant le démon qu'elle contient. Rien d'autre ne peut réveiller ces démons.

Une fois une marilith éveillée, elle commence par utiliser son action de téléportation pour se libérer. Elle est hostile envers toutes les créatures qui ne sont pas des démons et déteste les anges plus que tout. Si une marilith est libérée en présence de Fazrian, l'ange et le démon se battent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant. Si le planétar est obligé de combattre seul une marilith, partez du principe qu'il remporte le combat et qu'il lui reste 60 points de vie. S'il doit affronter les deux démons, il se fait tuer et les deux mariliths terminent le combat avec 60 points de vie.

Il est possible de recourir à la magie pour obliger une marilith à divulguer le mot de commande qui active le portail. Un sort de *légende* ou une magie similaire le révèle également. Le mot actuel est « Yuraj », mais Halaster le change tous les deux ou trois jours. Voici les règles de ce portail :

- Le portail s'ouvre pendant 1 minute si une créature prononce le mot de commande approprié à moins de 3 mètres.
- Les personnages doivent être de niveau 15 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 7 de la dix-neuvième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

23c. Le traitement des ordures

Un tunnel de 6 mètres de large pour 6 de haut s'ouvre au fond de la fosse de la zone 23b et mène au sud à un cul-de-sac. Le sol est jonché d'os, de restes d'équipement d'aventurier et d'autres déchets.

Trois **otyughs** affamés rôdent dans le cul-de-sac. Dès qu'ils détectent une autre créature dans la fosse, ils se précipitent sur elle et l'attaquent en utilisant leur télépathie limitée pour se moquer d'elle.

Trésor. Parmi les ossements gisant à l'extrémité sud du tunnel, on trouve 1 300 pa, 600 po et une fine carte à jouer en or ornée d'un homme masqué baptisée « le Voleur ». Elle vaut 10 po et vient compléter le jeu de cartes découverte en 10b.

24. Le caveau secret

Cette pièce ovale est coiffée d'un plafond en dôme culminant à 6 mètres. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Main ensanglantée. Toutes les surfaces sont couvertes de sang séché, à l'exception d'une zone en forme de main géante sur le mur du fond.

Tête et masse. Dix coffres de pierre brisés sont rassemblés au centre de la salle. La masse et le cadavre décapité d'une humaine gisent à côté. La tête se trouve un peu plus loin. Des vers se délectent de ces restes.

Il faut réussir un test d'Intelligence (Religion) DD 15 pour remarquer que la main dessinée sur le mur du fond ressemble au symbole de Torm.

Les personnages ayant assisté à la scène fantomatique de la zone 7 reconnaissent le cadavre comme étant celui du clerc de la vision. Brythia Mulspeer et ses compagnons exploraient Undermoutain, mais ses périls ont fini par dépasser leurs talents. Brythia a donc demandé de l'aide auprès de Torm et Fazrian a répondu à son appel. Il lui a apporté une aide et des soins plus que bienvenus puis a décidé de rester à ses côtés alors que le groupe s'aventurait plus loin dans les entrailles d'Undermountain. Quand il s'est laissé dominer par sa soif de sang, il s'est retourné contre les aventuriers et il a décapité Brythia d'un coup d'épée. On peut interroger l'ancien clerc de Torm avec *communication avec les morts*. Brythia a beau avoir succombé à la soif de sang de Fazrian, elle souhaite seulement le voir se racheter.

Le trésor

L'arme est une *masse destructrice* qui appartenait à Brythia. Les personnages ayant assisté à la scène fantomatique de la zone 7 reconnaissent la masse comme étant celle du clerc de la vision.

Les coffres de pierre contenaient autrefois des pièces de monnaie que les nains de Melairkyn avaient dissimulées ici. Les duergars les ont brisés et déversé les pièces dans le chariot de mine de la zone 18d.

Les conséquences

À la mort de Fazrian, les duergars reprennent le contrôle de la strate du Terminus. Dans l'immédiat, Valtagar n'a pas d'autre plan que de fortifier les lieux et se préparer pour son retour à Gracklstugh.

Tout yugoloth survivant s'efforce de tirer le meilleur parti de cette mauvaise situation. Aximus et Exekarus préfèrent s'allier aux duergars plutôt qu'à un groupe d'aventuriers tandis que Raxxus aime mieux accompagner les personnages plutôt que rester avec les nains. Si Xindulus est encore en vie, il se risque au fort Ombresoir (la strate 22) et tente de sceller une alliance avec les chevaliers de la mort.

Quoi qu'il se passe, le Mage dément continue de se servir du Terminus comme d'une décharge pour ses expériences monstrueuses ratées. Si les personnages quittent la strate et y reviennent plus tard, ils risquent d'y rencontrer une ou plusieurs de ces horreurs.

Strate 22 : Le fort Ombresoir



e fort Ombresoir est conçu pour quatre personnages de niveau 17 et ceux qui défont les monstres qui s'y trouvent devraient gagner suffisamment de PX pour être à mi-chemin du niveau 18.

Qui réside là ?

Une famille noble de Waterdeep, forcée à l'exil il y a longtemps, s'est bâti un nouveau foyer dans cette strate.

Les Ombresoir

La famille Ombresoir, comme de nombreuses autres lignées de nobles waterdaviens, a fait fortune grâce au commerce. Trois sœurs du nom de Arandraya, Maelweene et Yarlithra Ombresoir ont forgé leur réputation en finançant, puis en guidant des expéditions d'aventuriers à Undermountain. L'un des objets qu'elles ont découverts dans le donjon était une tablette de cristal noir qui permettait d'entrer en contact avec des entités du Royaume Lointain. Cette tablette est finalement arrivée en possession de Xerrion, leur frère, qui l'a utilisée pour contacter des entités d'outre-monde afin d'éliminer les concurrents commerciaux et les ennemis politiques de sa famille. Ce contact a plongé Xerrion dans la démence et celle-ci s'est rapidement transmise aux autres membres de la famille Ombresoir, jusqu'à rendre cette tare publique. Alors que le comportement des membres de la famille devenait de plus en plus bizarre, les journaux locaux ont abreuvé les rumeurs selon lesquelles des horreurs déviantes auraient pris forme humaine et remplacé les Ombresoir. Leur villa ancestrale, le fort Ombresoir, a été réduite en cendres au cours de l'année de la Harpe (1355 CV). Les autorités de Waterdeep qui ont enquêté sur les causes de l'incendie n'ont jamais rendu publiques leurs conclusions sur cette affaire, mais tout le monde pense que l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs est responsable.

Les sœurs de Xerrion ont toutes trois trouvé la mort dans l'incendie du fort Ombresoir. Xerrion a réussi à s'échapper et s'est enfui dans la redoute de ses sœurs au fond d'Undermountain. Là-bas, il a utilisé des sorts d'*envoi de message* pour contacter les membres de la famille Ombresoir à l'étranger et les a convaincus de venir vivre à ses côtés dans une version souterraine et pervertie du fort Ombresoir. Parmi ceux qui ont répondu à l'appel se trouvait Margaraste Ombresoir, une lointaine cousine que Xerrion allait épouser par la suite.

La vingt-deuxième strate d'Undermoutain était devenue un refuge sûr où les Ombresoir pouvaient contacter les horreurs du Royaume Lointain, loin du regard indiscret des citoyens de Waterdeep. Xerrion et Margaraste ont finalement franchi un portail pour rejoindre le Royaume Lointain et personne ne les a jamais revus. En leur absence, c'est à la nièce et au neveu de Xerrion, Dezmyr et Zalthar – les jumeaux de Yarlithra, sa soeur défunte – que revenait le rôle de chef de famille. Autrefois paladins de Torm, ils ont tous deux renié leur foi il y a longtemps pour devenir des chevaliers de la mort.

Au fil des ans, Halaster Blackcloak a gardé un œil sur les Ombresoir et leurs complots, en laissant la famille régner librement sur une petite partie de son domaine. Le Mage dément a décidé que ces individus étaient le genre de nobles nécessaires pour prendre des décisions et exercer le pouvoir à Waterdeep – afin que lui puisse régner en secret sur la cité en les manipulant. À cet effet, il encourage les Ombresoir à consolider leur pouvoir pour préparer leur

Les larves stellaires

Des créatures originaires du Royaume Lointain se rendent parfois dans le fort Ombresoir. Si vous avez le *Livre des adversaires de Mordenkainen*, vous pouvez ajouter une ou plusieurs larves stellaires décrites dans cet ouvrage à la sélection de créatures que l'on peut rencontrer dans cette strate d'Undermountain.

retour triomphant et sanglant à Waterdeep, après quoi il s'emparera du pouvoir en devenant le Seigneur de l'Ombre de la cité.

La devise de la famille Ombresoir était autrefois « Pas de secrets sans vérité ». Suite à la chute de la famille, elle est devenue « Nous ne craignons pas les ténèbres. » Le blason de la famille est une torche allumée sur fond violet, avec trois braises qui s'élèvent de la flamme. Suite à la descente de la famille à Undermoutain et la folie dans laquelle elle a sombré, ses membres l'ont littéralement renversé afin que la flamme de la torche soit à présent pointée vers le bas.

Dezmyr et Zalthar

Les dirigeants actuels du fort Ombresoir sont les jumeaux Dezmyr et Zalthar Ombresoir. Ils sont restés proches dans la vie et la non-mort, et auraient pu régner avec efficacité sur les mortels de leur famille si les circonstances avaient été différentes.

Les jumeaux sont dévoués l'un à l'autre et obsédés par l'idée que leur famille reprenne une place de premier plan à Waterdeep avant de prendre le contrôle de la cité.

Explorer cette strate

Toutes les descriptions de cette strate font référence à la carte 22.

Les éléments suivants sont présents dans l'ensemble du fort Ombresoir, sauf indication contraire dans la description d'une zone donnée :

- Le fort se divise en trois niveaux. Sauf indication contraire, les plafonds dans les salles et les couloirs ont une hauteur de 4,50 mètres. Les sols sont en pierre lisse et polie au point d'être réfléchissante.
- Du cadavre des humanoïdes qui meurent dans le fort Ombresoir naît, 1d4 heures après la mort, un **feu follet** sous le contrôle du MD. Il n'apparaît pas si, avant ce délai, quelqu'un lance *dissipation du mal et du bien* sur le cadavre, le sort du fort Ombresoir ou le place dans une zone de *sanctification*.
- Des torches aux flammes créées par des sorts de *flamme éternelle* sont fixées sur des appliques disséminées dans l'ensemble du site. Les appliques de ces torches sont fixées à l'envers et leurs flammes magiques pointent vers le bas.

Niveau 1

Le style et l'architecture du niveau le plus élevé du fort Ombresoir ressemblent beaucoup à ceux du manoir familial de Waterdeep avant sa destruction. Cette partie du fort a l'aspect d'un mausolée. L'influence du Royaume Lointain dans ce niveau est ténue.

Deux membres de la famille Ombresoir habitent ici : une magicienne du nom de Melissara Ombresoir et Derrion, son époux dément.

1. L'imposant vestibule

L'escalier depuis la vingt et unième strate descend vers un imposant vestibule qui contient les éléments suivants :

Colonnes. Des colonnes soutiennent le plafond en coupole de 12 mètres de haut.
Grells. Six **grells** lévitent derrière les colonnes au nord. Ils attaquent les visiteurs et peuvent utiliser leurs tentacules pour ouvrir et fermer les portes, si nécessaire.
Apparitions. Des spectres de domestiques et d'aventuriers morts apparaissent parfois, puis errent dans le vestibule avant de disparaître. Ces apparitions sont un effet régional inoffensif créé par Halaster (voir « L'antre d'Halaster », page 311).
Statues. Deux statues, chacune représentant un humain aux vêtements élégants, ornent des alcôves au sud.

Elles représentent Zalthar et Dezmyr, les jumeaux Ombresoir, de leur vivant. La statue de Zalthar se trouve dans l'alcôve ouest et fait 2,20 mètres de haut. Celle de Dezmyr, dans l'alcôve est, fait presque 1,90 mètre de haut. Une inscription aux pieds de chaque statue donne le nom de l'individu représenté.

2. La galerie incurvée

Bas-reliefs. Des bas-reliefs sont sculptés sur les murs incurvés, et des plaques fixées en dessous racontent l'histoire d'une famille de Waterdeep tombée dans l'oubli.
Statues. Deux statues de 2,70 mètres de haut sont posées sur des piédestaux dans des alcôves au nord et au sud.

Les bas-reliefs sculptés montrent Arandraya, Maelweene et Yarlithra Ombresoir qui négocient des accords commerciaux à Waterdeep, explorent Undermountain lors de leur temps libre, mettent des trésors à l'abri dans les coffres de la famille et donnent une tablette noire à leur frère Xerrion. Les bas-reliefs montrent ensuite le fort Ombresoir d'origine (à Waterdeep) en feu, Xerrion Ombresoir qui s'enfuit à Undermountain avec la tablette noire, la création d'un nouveau fort Ombresoir dans les tréfonds du donjon, le mariage de Xerrion avec dame Margaraste et le couple marié qui franchit une embrasure composée de tentacules ouvrant sur le Royaume Lointain.

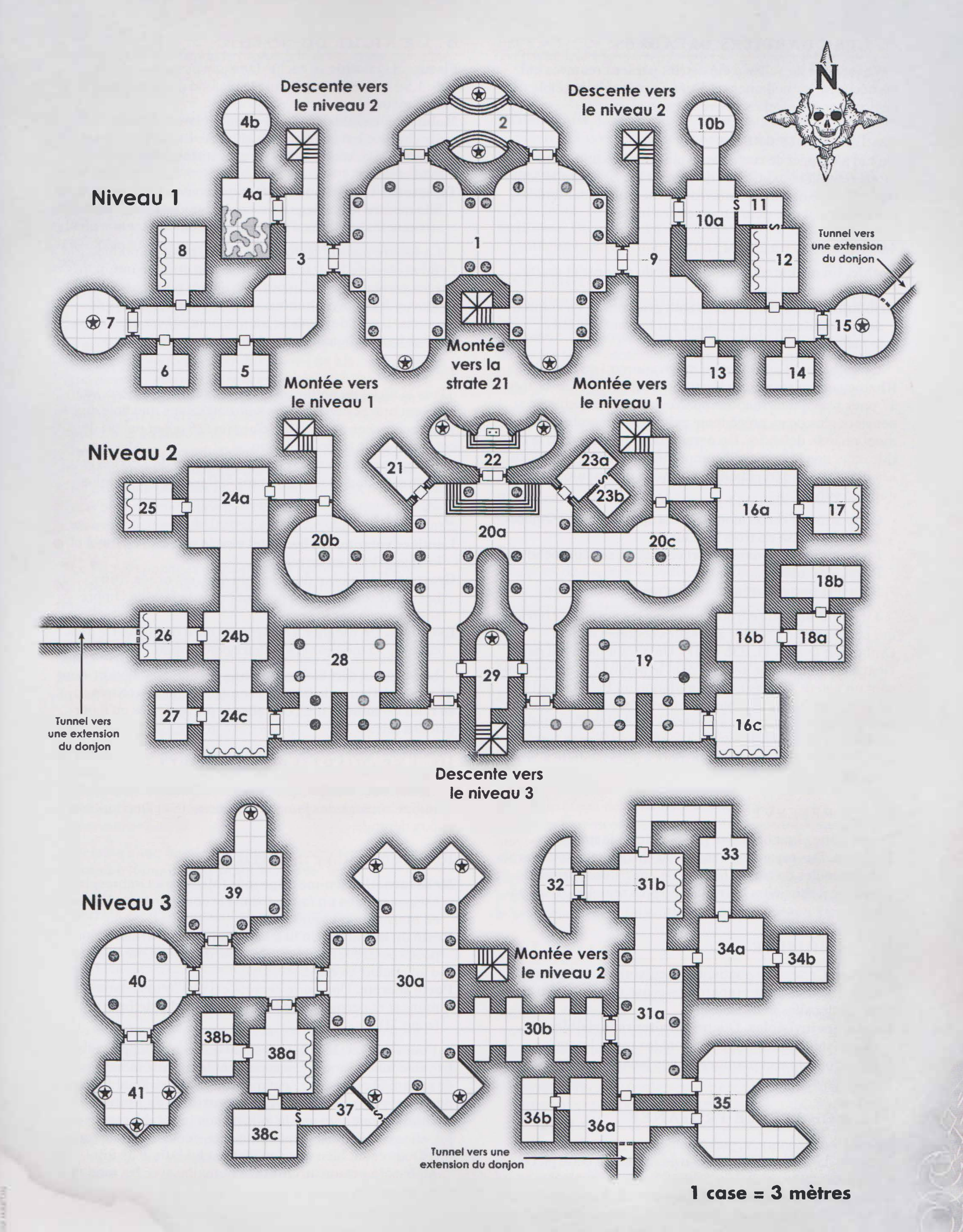
La réussite d'un test d'Intelligence (Histoire) DD 15 permet de reconnaître le blason de la famille dans les bas-reliefs – une torche allumée et trois braises qui s'élèvent de la flamme orange – et les deux devises de la maison Ombresoir : « Pas de secrets sans vérité. » et « Nous ne craignons pas les ténèbres. » Le blason semble dans le bon sens lors des premières scènes et à l'envers dans les dernières. Un personnage qui reconnaît le blason et les devises de la famille sait également que ses membres sont tous présumés morts.

La statue au nord représente le seigneur Xerrion Ombresoir, un humain d'âge mûr au port royal et au visage dur. La statue au sud représente dame Margaraste Ombresoir, une humaine d'âge mûr avec de longs cheveux bouclés et un sourire bienveillant. Une inscription aux pieds de chaque statue donne le nom de l'individu représenté.

3. L'aile ouest

Quatre **nothics** étudient de près les bas-reliefs et discutent entre eux dans la partie nord de cette galerie en forme de L. Derrière eux, un escalier descend de 15 mètres vers le deuxième niveau.

Les bas-reliefs, qui montrent divers membres décédés de la famille Ombresoir, déconcertent les nothics. Ils attaquent les intrus à vue.



Carte 22 : Le fort Ombresoir

4. Les quartiers délabrés

Cet ensemble de salles a été détruit par les créatures qui les occupent actuellement et il est à présent impossible de déterminer à quoi elles pouvaient servir.

4a. Le nid des grells

Un nid à l'aspect de ruche, avec plusieurs sombres ouvertures, remplit la moitié sud de cette salle. Sept **grells** sont tapis dans ce nid aux coursives parcheminées et humides, et n'en sortent que pour attaquer des intrus.

4b. La créature démente

Nothic. Un **nothic** est accroupi près du mur est et gratte frénétiquement la pierre.
Gribouillis. Des exhortations sont griffonnées en commun des profondeurs et en profond sur les murs, le sol et le plafond.

Le nothic était autrefois un mage apprenti du nom de Rhamagant au service de Vertrand Ombresoir (voir la zone 17 pour plus d'informations sur Vertrand). Le nothic ne se souvient plus de sa précédente existence et combat uniquement pour se défendre. Un personnage qui interroge le nothic dans une langue qu'il comprend peut discerner, parmi ses divagations démentielles, quelques informations utiles, dont les suivantes :

- Cette strate d'Undermountain est appelée le fort Ombresoir et se divise en trois niveaux.
- Plus on s'enfonce dans le fort et plus on se rapproche du Royaume Lointain.
- Il y a une porte secrète dans chaque niveau.

Le nothic sait où se trouvent toutes les portes secrètes qui permettent d'accéder aux salles secrètes du fort Ombresoir (zones 11, 23b et 37). Un personnage qui parvient à communiquer avec lui peut le persuader, en réussissant un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 20, d'accompagner le groupe pour leur indiquer où elles se trouvent. Quand il arrive à 3 mètres ou moins d'une telle porte dans le fort Ombresoir, le nothic commence à gratter sa surface en marmonnant les mots « porte secrète » en commun des profondeurs.

5. La réserve

Froid. Cette chambre reste froide grâce à la magie.
Étagères. Des rayonnages tapissent chaque mur, tous garnis de bouteilles de vin, de bière et de nourriture périssable.
Barriques. Plusieurs barriques de bois remplies d'eau potable sont posées contre un mur.

6. La cuisine

Mobilier. Cette salle contient une cuisinière en fer, trois tables de bois pour préparer les repas et un placard rempli d'ustensiles et de vaisselle.
Serviteurs invisibles. Quatre **serviteurs invisibles vivants** (voir l'annexe A) préparent les repas lorsqu'on le leur ordonne et manipulent des balais pour balayer les sols.

7. La chapelle profanée

Une statue incomplète, partiellement et grossièrement sculptée dans le marbre, s'élève au milieu de cette pièce. Elle ressemble vaguement au dieu Torm. Si quelqu'un réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15, il identifie, en observant les formes inachevées de la statue, l'iconographie du dieu du devoir, de la loyauté et de la loi.

8. La niche du nothic

Fissure. Un **nothic** se cache dans une fissure naturelle de 1,50 mètre de large dans le plafond d'une hauteur de 6 mètres.
Mobilier. Une table de pierre rectangulaire, entourée de dix chaises, est au centre de la pièce. La table, et le sol autour d'elle, sont jonchés de gravats tombés du plafond croulant.
Tapisserie. Une grande tapisserie recouvre le mur ouest. Elle montre le mariage d'un noble dans une vaste salle aux recoins sombres d'où surgissent de noirs tentacules.

La fissure dans le plafond est l'antre privé du nothic. Celui-ci observe les intrus et utilise son étrange intuition sur les personnages à l'aspect intriguant pour ensuite rapporter à Dezmyr Ombresoir les éventuels secrets découverts. Il sort de sa niche uniquement s'il est attaqué et combat jusqu'à la mort pour défendre son antre.

Le trésor

Dans la niche du nothic au plafond , sur une étagère, se trouvent une *potion de soins suprêmes* dans une fiole de verre accrochée à un collier d'argent (25 po) et un sac de cuir contenant 15 pp et 200 po.

La tapisserie montre l'effrayant mariage de Xerrion et Margaraste Ombresoir. Elle vaut 750 po et pèse 25 kilos.

9. L'aile est

Lumière volante. Un **feu follet** visible vole dans cette longue galerie en forme de L.
Gravure. Une alcôve dans le coin du L est ornée d'un bas-relief représentant des nobles de la famille Ombresoir estimés par le peuple.
Escaliers. Un escalier à l'extrémité nord de la galerie descend de 15 mètres vers le deuxième niveau.

Le feu follet sert Melissara dans la zone 10a. Il va et vient d'un bout à l'autre de la galerie en attendant ses ordres. Il se rend invisible et fuit pour aller la prévenir dès qu'il perçoit des intrus.

10. Les quartiers des nobles

Cette suite est occupée par Melissara Ombresoir, une lointaine cousine des jumeaux Ombresoir, et Derrion, son époux dérangé.

10a. La chambre de Melissara

Melissara. Une femme d'âge mûr (Melissara Ombresoir) est assise dans un fauteuil dans le coin nord-est. Elle lit en marmonnant toute seule.
Reste du mobilier. Un lit à baldaquin et une armoire sont posés contre le mur sud. Un voile de soie cache l'entrée d'un couloir au nord.
Porte secrète. Une porte secrète est dissimulée dans le mur est et permet d'accéder au bureau de Melissara (zone 11).

Pour l'instant, Melissara est parvenue à échapper à l'effroyable folie à laquelle succombent les autres membres de sa famille, mais elle sent que son esprit s'affaiblit tout de même peu à peu, érodé par la proximité du Royaume Lointain. Craignant que la folie ne soit inévitablement son lot, elle vit volontairement recluse ici, décidée à rester au fort Ombresoir, bien que son instinct lui intime de fuir.

Melissara est une **archimage** humaine avec les modifications suivantes :

- Melissara est d'alignement neutre.
- Elle parle le commun, le profond, le draconique et le nain.
- Elle a préparé le sort *porte dimensionnelle* à la place de *bannissement*.

Si les personnages l'abordent de façon civilisée, Melissara écoute ce qu'ils ont à dire. Elle les supplie ensuite de détruire Dezmyr et Zalthar avant qu'ils ne mettent en œuvre leur conquête de Waterdeep, sans réaliser à quel point il est difficile de vaincre des chevaliers de la mort. Melissara demande à ce que les personnages les laissent, elle et son mari, en dehors du conflit à venir et divulgue les informations suivantes aux personnages, en toute bonne foi :

- Tous les membres de la famille Ombresoir sont plus ou moins pervertis par le Royaume Lointain. De ce qu'elle en sait, les séquelles sont incurables.
- Parmi les autres membres de la famille qui vivent au fort Ombresoir se trouvent trois cousins de Melissara : les magiciens Berlain, Cassiok et Vertrand.
- Dezmyr et Zalthar sont des chevaliers de la mort qui vivent dans les niveaux inférieurs du fort Ombresoir. La proximité du Royaume Lointain permet à Dezmyr d'altérer, jusqu'à un certain point, la réalité. Zalthar n'a pas ce pouvoir mais manie une épée qui absorbe les âmes.
- Le niveau le plus bas du fort Ombresoir sert d'antre à une dracoliche bleue alliée aux chevaliers de la mort (Melissara sait que son phylactère est caché quelque part dans le fort, mais pas où exactement).

Si les personnages ne souhaitent pas converser avec Melissara, elle utilise une *porte dimensionnelle* pour se rendre dans la zone 11 et demander à son dément de mari de les éliminer.

Trésor. L'armoire contient de beaux habits et une boîte à bijoux en bois contenant deux bracelets d'or assortis (250 po chacun), un collier de perles et d'or (1 250 po) et la clef du coffre dans la zone 10b.

10b. La chambre de Derrion

Derrion. Un homme d'âge mûr au visage lacéré (Derrion Ombresoir) tourne en rond, anxieux, dans sa chambre.

Mobilier. On trouve un lit tout simple à l'ouest, une commode remplie de vêtements à l'est et un râtelier d'armes et armures.

Derrion aime tuer les visiteurs indésirables. C'est un **champion** humain (voir l'annexe A) avec les modifications suivantes :

- Derrion est d'alignement chaotique mauvais.
- Il parle le commun et le profond.
- Il range ses armes et son armure dans le râtelier. S'il n'a pas le temps d'enfiler son harnois, il se contente d'une chemise de mailles (CA 15).

Derrion accompagne Melissara où qu'elle aille en dehors de sa chambre, de crainte qu'il lui arrive quelque chose de grave s'il n'est pas là pour la protéger. Il vit la peur au ventre, persuadé que des aventuriers pourraient envahir le fort, puis le dévaster. La proximité durable avec le Royaume Lointain l'empêche de dormir et le rend irritable. Ses yeux sont injectés de sang et il entend les murmures de choses que lui seul perçoit. Seule Melissara peut calmer son inexplicable rage à l'encontre des visiteurs.

Trésor. Il y a un petit coffre verrouillé, contenant 200 pp et 1 000 po, sous le lit. La clef dans la zone 10a permet d'ouvrir ce coffre. Il peut être ouvert avec un sort de *déblocage* ou une magie similaire, ou par un personnage qui utilise des outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 15.

11. Le bureau de Melissara

Bibliothèque. Une longue bibliothèque aux portes de verre couvre la majeure partie du mur nord (voir « La bibliothèque », plus loin).

Bureau. Un solide bureau, recouvert de piles de parchemins, est posé contre le mur est (voir « Le bureau », plus loin).

Paillasse. Du matériel d'alchimiste est installé sur une paillasse contre le mur sud.

La bibliothèque

Les portes de verrre qui protègent la bibliothèque ne sont pas verrouillées.

Trésor. Les rayonnages sont garnis de livres traitant de divers sujets ésotériques, notamment la magie d'évocation et le voyage planaire. Trois d'entre eux sont précieux (100 po chacun). Ils s'intitulent *Ténébreux et la véritable voie de la lichéfaction*, *Pensées d'un voyageur planaire*, et *Touché par le Royaume Lointain : le lamentable naufrage dans la démence d'un magicien*. Parmi tous ces livres normaux se trouve le grimoire de Melissara, dont la couverture est frappée du blason de la famille Ombresoir (à l'endroit). Il contient les sorts que Melissara a préparés, plus *verrou magique* et *glyphe de protection*.

Le bureau

Des piles de papiers sont disposées avec soin sur le bureau. La moitié consiste en des notes sur de méticuleuses expériences et études magiques à propos de la nature du Royaume Lointain. L'autre moitié est couverte de divagations incompréhensibles probablement griffonnées par une personne à l'esprit brisé et en lente déliquescence.

Le tiroir du bas est fermé par un sort de *verrou magique* de Melissara. Il contient un petit carnet à la couverture noire. La première page est piégée avec un sort de *glyphe de protection* qui crée des runes explosives infligeant des dégâts de feu (DD des jets de sauvegarde 15). Le glyphe se déclenche dès que quelqu'un d'autre que Melissara ouvre le carnet (elle a pris cette précaution pour empêcher ses cousins de le lire et de découvrir ses secrets).

Le contenu du carnet est un récit racontant le malaise que ressent Melissara envers sa famille, ainsi que sa crainte croissante de perdre la tête et de livrer son âme au Royaume lointain. Elle semble vraiment désespérée, au point de considérer ce qu'elle écrit dans son journal comme la seule chose qu'il lui reste pour ne pas devenir folle.

12. Le salon

Tapisserie. Une jolie tapisserie recouvre le mur ouest (voir « Le trésor », plus loin).

Mobilier. Plusieurs endroits sont prévus pour s'asseoir, avec des chaises confortables et de petites tables. Une bouteille de bon vin, vide, est posée sur l'une des petites tables, à côté du verre à vin de quelqu'un qui y a déjà bu.

Porte secrète. Une porte secrète est dissimulée dans le mur nord et permet de se rendre dans le bureau de Melissara (zone 11).

Le trésor

La tapisserie dépeint le fort Ombresoir d'origine, une impressionnante villa tapissée de lierre dans le quartier Maritime, avant l'incendie. Elle vaut 250 po et pèse 25 kilos.

13. Le mort qui marche

Zombi. Un **zombi** humain vêtu d'une robe sale et moisie fait des allées et venues dans la salle en traînant des pieds. Une forte odeur de décomposition l'accompagne.
Mobilier. Parmi les meubles vermoulus, on trouve un lit, un bureau recouvert de papiers jaunis et un rayonnage de bibliothèque vide.

Le zombi est tout ce qu'il reste de Zail Ephram, un aventurier humain magicien, tué dans le fort Ombresoir. Melissara Ombresoir (voir la zone 10a) a utilisé un sort d'*animation des morts* pour animer le cadavre du magicien. Le zombi ne possède rien de valeur et attaque toute créature, autre que son créateur, qui le dérange.

Les papiers sur le bureau sont des plans d'architecte. Les personnages qui passent une heure à les étudier peuvent reconstituer les cartes précises des premier et deuxième niveaux du fort Ombresoir, sans les portes secrètes et les zones qu'elles dissimulent.

14. La salle d'entraînement

Mannequins. Deux mannequins d'entraînement en bois sont posés contre les murs est et ouest.
Râteliers. Un râtelier d'armes et un autre d'armures sont accrochés sur le mur nord, de part et d'autre de la porte.
Matelas. Des matelas de toile rembourrés à la paille sont disposés de façon à délimiter une zone d'entraînement au milieu de la salle.

Le râtelier d'armures contient deux boucliers, deux armures de cuir, deux armures de cuir clouté, deux chemises de mailles et deux harnois. Le râtelier d'armes contient une paire assortie de chacune de ces armes : épées longues, dagues, haches d'armes, bâtons, marteaux de guerre et lances.

15. La fontaine

Une fontaine de marbre entourée d'un petit rebord, avec la statue d'un aboleth qui s'élève en son centre, domine cette pièce. De l'eau sort de la gueule de l'aboleth pour se déverser bruyamment dans le bassin de pierre. Des trous d'évacuation sur le pourtour du bassin empêchent le trop-plein.

Le trésor

Un sort de *détection de la magie* lancé sur la fontaine révèle une aura de magie d'invocation autour de la statue d'aboleth qui contient une *carafe intarissable*, la source d'eau. On peut la récupérer uniquement si l'on parvient à détruire la statue qui possède une CA de 17, 60 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Niveau 2

Les escaliers dans les zones 3 et 9 descendent de 15 mètres vers le deuxième niveau. Vertrand et Berlain, deux membres complètement corrompus et malfaisants de la famille Ombresoir, occupent ce niveau.

On entend des murmures à peine audibles dans tout cet étage, et on voit, du coin de l'œil, des ombres onduler et tournoyer.

16. Le sanctuaire magique

Trois **feux follets** invisibles attendent dans cette zone, au cas où Vertrand ou Berlain auraient besoin de leurs services.

16a. La bibliothèque incendiée

Berlain (voir la zone 18b) s'est emportée ici il y a une décade et a lancé plusieurs sorts de *boule de feu* pour détruire le contenu de la pièce.

Rayonnages et casiers carbonisés. Des rayonnages de bibliothèque et des casiers à parchemins sont alignés le long des murs.
Mobilier brûlé. Les restes calcinés de trois chaises rembourrées et trois tables basses sont disséminés sur des tapis dans le même état au milieu de la pièce.

16b. Le laboratoire

Une paillasse de laboratoire contre le mur ouest de cette pièce est recouverte d'outils, de composantes et de matériel magique.

Trésor. Il y a du matériel d'alchimiste et d'empoisonneur, une trousse de soins et une lanterne éteinte remplie d'huile. Une *potion d'invisibilité* récemment concoctée est posée parmi d'autres fioles contenant des liquides ordinaires.

16c. La salle blanche

Antimagie. Toute magie est réprimée ici, comme par un *champ antimagie*.
Tapisserie. Une tapisserie sur le mur sud montre une étendue d'arbres composés de tentacules, et des îles de roche flottantes recouvertes de gueules dégoulinantes de bave et de globes oculaires injectés de sang (voir « Trésor », plus loin).

Cette pièce est utilisée pour éliminer les énergies magiques indésirables sur les créatures et les objets, afin d'empêcher les interférences avec les expériences délicates en cours. En plus de l'effet antimagie actif en permanence dans la pièce, tous les objets magiques que portent les créatures qui la traversent, et tous les effets magiques dont elles bénéficient, sont réprimés pendant 1d4 minutes après leur sortie. Un sort de *détection de la magie* lancé à l'extérieur de la pièce ne détecte pas le champ antimagie.

Trésor. La tapisserie pèse 15 kilos et vaut 250 po (si les aventuriers trouvent un acheteur qui apprécie les scènes étranges et perturbantes).

17. La chambre de Vertrand

Vertrand. Un vieil homme chauve (Vertrand Ombresoir) est assis à un bureau au nord, dos à la porte.
Lit. Un lit simple est posé contre le mur sud.
Tapisserie. Une tapisserie accrochée au mur est montre les membres nobles de la famille Ombresoir, leurs traits effroyablement et anormalement déformés (un examen attentif permet de voir que la tapisserie est si endommagée par la moisissure qu'elle n'a plus aucune valeur).

Vertrand a de la chair lisse là où devraient se trouver ses yeux, car il a cédé ses orbites à une entité du Royaume Lointain en échange de la vision aveugle. Après avoir pressenti l'arrivée d'intrus, Vertrand a fait le choix de les affronter seul. « La mort nous détient tous », dit-il, avant de se lever et de lancer ses sorts dévastateurs.

Vertrand est un **archimage** humain avec les modifications suivantes :

- Vertrand est d'alignement chaotique mauvais et parle l'abyssal, le commun, le profond et le commun des profondeurs.
- Il possède la vision aveugle dans un rayon de 18 mètres et il est aveugle au-delà.
- Il a préparé le sort *confusion* à la place de *bannissement*.

Du matériel d'écriture et des notes rédigées par Vertrand avant la perte de ses yeux sont posés sur son bureau. Les notes sont difficiles à comprendre et se déchiffrent avec un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. Elles décrivent en détail les recherches de Vertrand sur les vortex magiques et la méthode pour élargir et déstabiliser les portails planaires.

Trésor. Le grimoire de Vertrand est rangé dans le tiroir supérieur du bureau. Il contient tous les sorts qu'il a préparés, plus *légende*, *invoquer un élémentaire* et *entrave planaire*. Les sorts sont rédigés dans une forme alternative du braille.

18. La suite de Berlain

Une mage terriblement défigurée du nom de Berlain Ombresoir occupe cette suite.

18a. Le bureau

Mobilier. Un bureau de pierre noire se trouve au sud, à côté d'un fin lutrin de pierre sur lequel est posé un livre ouvert.

Tapisserie. Une tapisserie sur le mur est montre une créature cauchemardesque qui attrape un grand nombre d'humanoïdes nus et terrifiés avec ses tentacules pour les déposer dans sa gueule noire.

Le contenu des notes de Berlain éparpillées sur son bureau est un mélange de réflexions ésotériques sur la magie et de divagations incompréhensibles. Toutes semblent concerner d'effroyables expériences menées sur des humanoïdes vivants. D'après une annotation plus récente, Berlain se plaint d'un manque de sujets en chair et en os, ce qui retarde ses travaux.

Trésor. C'est le grimoire de Berlain qui repose sur le lutrin. Il contient tous les sorts qu'elle a préparés, plus *boule de feu* et *modification de mémoire*.

La tapisserie pèse 20 kilos et vaut 250 po (si les aventuriers trouvent un acheteur qui apprécie les scènes perturbantes).

18b. La chambre à coucher

Mobilier. Une commode et un lit recouvert d'oreillers sont posés contre le mur ouest. Un coin salon composé de plusieurs sièges confortables est aménagé près du mur est.

Monstres. Une humanoïde victime de mutations (Berlain Ombresoir) est assise sur le bord du lit et raccommode sa robe. Deux **grells** lévitent à côté d'elle.

Il y a un peu plus d'un an, Berlain et Korva, son frère, sont brièvement entrés dans le Royaume Lointain, ce qui a provoqué la fusion des deux en une seule et unique forme physique. Cette fusion a oblitéré la majeure partie du corps et de la personnalité de Korva, et a affublé Berlain d'une bouche et d'une paire de bras supplémentaires qui étaient ceux de son frère. Elle a également hérité de quelques-uns de ses organes internes et traits de caractère. Elle parle avec l'une, l'autre ou l'ensemble de ses deux bouches.

Berlain a des cheveux blonds et sales, des yeux noirs perçants et deux bouches au lieu d'une – la deuxième est inclinée sous la première. De ses épaules difformes sortent deux paires de bras – ses bras d'origine se situent au-dessus de ceux de son frère. Elle porte une robe grossièrement cousue, confectionnée avec des morceaux d'autres vêtements et conçue pour qu'elle puisse l'enfiler malgré son corps difforme.

Berlain a beaucoup d'affinités avec Vertrand et les deux magiciens travaillent en bonne entente. Berlain ne cherche pas à nouer une alliance avec des visiteurs et tente de capturer les intrus pour les soumettre à ses expériences.

Berlain est une **archimage** avec les modifications suivantes :

- C'est une aberration d'alignement chaotique mauvais qui parle le commun, le profond, le grell et le commun des profondeurs.
- Elle a préparé le sort *métamorphose* à la place de *bannissement*.
- Par une action bonus, elle peut utiliser sa bouche et ses bras supplémentaires pour lancer l'un des tours de magie qu'elle a préparés.

Les grells sont ses valets et elle parle leur langue pour communiquer avec eux. Ils tentent d'empoigner les intrus à vue pour les immobiliser.

Trésor. La commode contient des bouts de vêtements déchirés. Dans le tiroir du bas se trouve un coffre déverrouillé contenant 300 po, un orbe de cristal poli en forme de globe oculaire de doppelganger luisant (qui peut servir de focaliseur arcanique) et un *parchemin magique* de *pétrification*.

19. La fresque du fort Ombresoir

Cette salle ne contient rien d'autre qu'une fresque poussiéreuse sur le mur nord. D'une taille de 9 mètres de long et 4,50 mètres de haut, elle dépeint un imposant manoir tapissé de lierre, entouré d'un jardin, qui existait autrefois à Waterdeep : le fort Ombresoir d'origine.

De minuscules bustes peints de 7 centimètres de haut sont disséminés dans de petites niches qui forment les fenêtres du manoir. Chacune représente un membre de la famille Ombresoir vers l'an 1355 CV. Les personnages qui ont déjà vu d'autres représentations d'Arandraya, Maelweene, Yarlithra et Xerrion Ombresoir reconnaissent leurs minuscules bustes au milieu de ceux d'autres membres ou domestiques de la famille. Deux des niches dans les fenêtres sont étonnamment vides, car Zalthar s'est emparé des bustes qu'elles contenaient (voir la zone 34a).

20. La grande salle aux colonnes

Des colonnes de pierre soutiennent le plafond plat de 12 mètres de haut. Chaque son produit ici est amplifié. Ainsi, même un murmure ou un léger bruit de pas peut être entendu depuis les zones 20a, 20b et 20c. Les tests de Dextérité (Discrétion) pour traverser silencieusement la zone sont désavantagés.

20a. La salle centrale

Gardes. Cinq **feux follets** invisibles patrouillent dans cette zone.

Estrade. Cinq marches permettent de monter sur une estrade de pierre au fond de laquelle se trouve une porte à double battant recouverte de plaques d'or qui ouvre sur la zone 22.

Si des visiteurs arrivent sans avoir été annoncés, les feux follets redeviennent visibles et interrogent avec impatience les nouveaux venus. Les personnages doivent leur donner une raison plausible de leur présence et réussir un test de Charisme (Supercherie ou Persuasion) DD 20 pour empêcher les feux follets de les attaquer. S'ils n'apprécient pas ce que les personnages leur disent, trois des feux follets attaquent. Les deux autres s'en vont pour avertir Vertrand (zone 17) et Berlain (zone 18b) qui convergent vers cette zone, avec les valets grells de Berlain. Si un combat a lieu ici, les nothics de la zone 20b se jettent dans la mêlée.

20b. L'atrium ouest

Cinq **nothics** se cachent derrière les colonnes de cette zone. Ils combattent, si nécessaire, aux côtés des feux follets de la zone 20a, mais évitent sinon les combats. Si les personnages attaquent les nothics, les feux follets de la zone 20a arrivent pour les soutenir.

20c. L'atrium est
Cette pièce latérale est inoccupée.

21. Le petit salon

Des meubles simples mais confortables sont disposés dans ce petit salon poussiéreux qui n'a pratiquement pas servi ces dernières années. Un grand miroir au cadre d'acier est fixé sur le mur nord-ouest, au-dessus d'un buffet.

22. La chapelle de Torm

Autel et fresque. Trois marches montent vers une alcôve contenant un autel de pierre. Le mur derrière l'autel est orné d'une fresque représentant un grand gantelet blanc (le symbole de Torm).

Statues. Des statues de pierre grandeur nature s'élèvent aux deux extrémités en pointe de cette salle en croissant de lune, de part et d'autre de l'autel. Elles représentent des paladins humains en harnois (les statues ressemblent à Dezmyr et Zalthar Ombresoir de leur vivant).

23. Les salles de méditation

Les membres de la famille Ombresoir utilisent ces salles pour méditer et réfléchir en silence.

23a. Le sanctuaire extérieur
Des coussins moelleux et des nattes parent le sol de cette pièce où flotte une odeur agréable. Des encensoirs de bronze contiennent des cônes d'encens encore intacts. Une porte secrète dans le mur sud-est mène à la zone 23b.

23b. La tablette de cristal noir
Cette pièce ne contient aucune source de lumière et elle est plongée dans des ténèbres surnaturelles. Les lumières vives qui illuminent cette pièce ou qui sont amenées à l'intérieur sont réduites à des lumières faibles, et les lumières faibles sont réduites à l'obscurité, mais la vision dans le noir fonctionne normalement.

Une table de pierre est posée contre le mur en face de la porte. Une tablette de cristal noir gravée d'étranges inscriptions est posée sur le table. La tablette est froide au toucher et les inscriptions semblent se tortiller.

Trésor. C'est Xerrion Ombresoir qui a utilisé pour la première fois la tablette afin de contacter des entités du Royaume Lointain. Les autres membres de la famille l'ont ensuite utilisée pour les mêmes raisons au fil des ans. Elle pèse 5,5 kilos et mesure 18 centimètres de large, 33 centimètres de long et 5 centimètres d'épaisseur.

La *tablette de cristal noir* est un objet magique légendaire qui doit être harmonisé avec une créature maîtrisant la compétence Arcanes. Une créature qui s'harmonise avec la tablette doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 à la fin de son prochain long repos. En cas d'échec, elle succombe à une forme aléatoire de folie persistante (voir « La folie » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

Par une action, une créature harmonisée avec la *tablette de cristal noir* peut l'utiliser pour lancer *mauvais œil* ou *portail* (le portail créé par ce sort est uniquement lié au Royaume Lointain). Une fois que la tablette a été utilisée pour lancer un sort, on ne peut plus la réutiliser avant l'aube suivante.

24. La tanière des nothics

Cette aile du fort Ombresoir abrite les membres de la famille transformés en nothics à cause de leur soif démentielle de connaissances magiques.

24a. La salle commune
Douze **nothics** sont rassemblés ici et observent, suspicieux, les étrangers en s'échangeant des palabres incompréhensibles. Les nothics attaquent si les personnages agissent de manière à leur faire peur ; sinon, ils les laissent traverser cette pièce sans les importuner.

24b. Coucou !
Deux **nothics** sont recroquevillés sous des tapisseries moisies entassées contre le mur est. Ils observent peureusement les visiteurs et évitent le combat.

24c. La décharge
Les nothics jettent leurs ordures ici, notamment les cadavres de rats, de chauves-souris et autres vermines à moitié dévorés. Les restes en lambeaux d'une tapisserie représentant la cité de Waterdeep pendent encore sur le mur sud.

25. La salle abandonnée

Cette salle servait autrefois de chambre pour les membres de la famille Ombresoir avant qu'ils ne se transforment en nothics. Il ne reste rien d'autre que des meubles fracassés et une tapisserie accrochée sur le mur ouest. Elle est si abîmée qu'on ne peut plus discerner ce qu'elle représentait.

26. La bibliothèque des secrets

Les nothics volent des livres et les déposent dans cette pièce qui contient les éléments suivants :

Tapisserie. Une tapisserie, sur laquelle sont représentées des silhouettes devant un ciel étoilé, est accrochée sur le mur ouest.

Hautes piles de livres. Des piles de livres, dont certaines atteignent presque le plafond, sont disséminées dans toute la pièce.

Le trésor
Fouiller les piles de livres permet de trouver quatre œuvres philosophiques dignes d'intérêt que l'on peut vendre pour 250 po chacune à un sage intéressé par ce genre de textes. Elles s'intitulent *Motifs dans la tapisserie du temps*, *Les Prophéties d'U'keth*, *Murmures d'une vérité révolue* et *Histoires d'effroi existentiel.*

La tapisserie dépeint un magnifique ciel nocturne, avec des perles et des éclats de diamant en guise d'étoiles, mais aucune des constellations ne correspond à celles de Faerûn. Elle vaut 2 500 po et pèse 15 kilos.

27. Les latrines

Cette pièce contient plusieurs latrines crasseuses maculées d'excréments. Les Ombresoir utilisent des pots de chambre que les nothics vident ici. Ces derniers utilisent les latrines sans se soucier de leur propreté.

28. L'héritage de Xerrion

Deux portes à double battant mènent à cette salle. L'ouverture de l'une ou l'autre alerte les créatures qui montent la garde ici. Voici le contenu de cette pièce :

Slaads. Quatre **slaads funestes** invisibles montent la garde près des colonnes à l'extrémité nord de la salle. Ils sont aux ordres de Dezmyr et Zalthar, et attaquent les intrus à vue.

Fresque. Deux bancs de pierre sont posés l'un à côté de l'autre au milieu de la salle, face à une fresque colorée qui orne le mur nord. La fresque, de 9 mètres de long et 4,50 mètres de haut, dépeint un magicien humain élancé

d'âge mûr (Xerrion Ombresoir), debout devant un portail magique duquel surgissent des tentacules. Le magicien sourit et enserre dans ses bras une tablette de cristal noir.

29. Le palier

Statue. Au nord, une statue de 3 mètres de haut représente un homme grimaçant qui meurt sous les coups de tentacules de pierre sortis du sol.
Escaliers. Au sud, un escalier en colimaçon descend de 15 mètres vers la zone 30a.

Niveau 3

La corruption contre nature du Royaume Lointain se propage dans le niveau le plus profond du fort Ombresoir. Toute créature, autre qu'un habitant du fort, qui termine un repos long dans ce niveau doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, elle ne profite pas des bienfaits du repos et succombe à une forme aléatoire de folie persistante (voir « La folie » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

30. Les salles inférieures

L'escalier descend depuis le deuxième niveau jusque dans ces salles qui paraissent plus anciennes que le reste du fort Ombresoir.

30a. La grande salle d'Ombresoir

Blason de la maison. Le blason des Ombresoir – une torche allumée d'où s'élèvent trois braises, sa flamme orange pointée vers la porte à double battant à l'ouest – est gravé au centre d'un disque de pierre violette de 6 mètres de diamètre.
Mosaïques. Des mosaïques délabrées représentant des cieux nuageux, traversés par de spectaculaires rayons de lumière, ornent le plafond en coupole de 12 mètres de haut.
Traces de brûlures. Il y a de nombreuses traces de brûlures sur les murs et les colonnes.
Statues. Quatre statues de nobles humains de 2,40 mètres de haut se dressent dans de larges alcôves au nord et au sud.

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 peut affirmer que les traces de brûlures sur les murs et les colonnes sont dues au souffle d'un dragon bleu. Il y a des années, Halaster a attiré une dracoliche du nom de Lynnorax dans le fort Ombresoir. Dezmyr et Zalthar ont forcé la dracoliche à les servir. Elle attend depuis l'arrivée d'intrus dans la zone 40 et garde la chambre forte des chevaliers de la mort (zone 41).

Les statues dans les alcôves nord représentent Arandraya et Maelweene Ombresoir. Celles au sud représentent Xerrion, leur frère, et Yarlithra, leur dernière sœur. Chaque statue est posée sur un bloc de pierre de 60 centimètres de haut sur lequel est inscrit le nom du noble qu'elle représente.

Porte secrète. Une porte secrète verrouillée est dissimulée dans le mur à côté de la statue de Xerrion dans l'alcôve sud-ouest. Un personnage qui examine la statue et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 remarque que l'on peut tourner l'un des anneaux sur le doigt de la main gauche de Xerrion, ce qui déverrouille et ouvre la porte secrète et donne accès à la zone 37.

30b. Les cryptes familiales

Des alcôves percent les deux murs de ce large couloir au plafond en voûte de 4,50 mètres de haut. Chaque alcôve contient un cercueil de pierre poussiéreux dans lequel reposent les restes d'un membre décédé de la famille Ombresoir, mais sans aucun trésor.

31. Aux abords de la démence

Le Royaume Lointain a corrompu ces salles, en déformant le sol, les murs, le plafond et les colonnes.

31a. Le vestibule déformé

Des colonnes tordues, qui semblent changer légèrement de forme toutes les cinq minutes, longent les murs.

31b. Le seuil de l'aliénation mentale

Proximité du Royaume Lointain. On peut ressentir une étrange énergie émaner de la porte à double battant à l'ouest. Plus une créature se rapproche de la porte, plus elle se sent mal à l'aise.
Slaads. Quatre **slaads funestes** invisibles sont postés devant la porte à double battant ouvrant sur la zone 32. Ils sont aux ordres de Dezmyr et Zalthar, et attaquent les intrus à vue.
Tapisserie. Une tapisserie sur le mur est montre un groupe d'humains dont les corps se tordent, se déforment et fusionnent en une entité informe et blasphématoire.

Trésor. La tapisserie pèse 25 kilos et peut se vendre 750 po à quelqu'un qui apprécie les objets de décoration horrifiques.

32. Loin et perdu

Le mur ouest incurvé de cette pièce est une masse bouillonnante de couleurs et de lumières glauques – un portail défectueux relié au Royaume Lointain. Les créatures ne peuvent franchir physiquement ce portail, mais l'influence du Royaume Lointain se répand sur le plan matériel depuis cet endroit. Un personnage peut déterminer la véritable nature du portail en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20.

Une créature qui touche le mur du fond doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 pour ne pas être charmée par le mur pendant une minute. Une fois charmée de la sorte, elle est étourdie et fixe le mur du regard, se laissant envahir par la puissance et la folie du Royaume Lointain. L'effet prend fin si la créature subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la secouer ou la gifler. Quand l'effet prend fin, la créature succombe à une forme aléatoire de folie persistante (voir « La folie » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

33. Le lieu de culte

Zalthar a fait de cette salle un lieu de culte en l'honneur de sa sœur Dezmyr. Des cadres accrochés sur chaque mur entourent des portraits d'elle – lorsqu'elle était encore vivante et sous sa forme de chevalier de la mort.

34. Les quartiers de Zalthar

Zalthar reste cloîtré dans ces quartiers et évite les autres créatures, à l'exception de sa sœur.

34a. Zalthar Ombresoir

Mobilier. Le mobilier de cette pièce se compose de plusieurs chaises et sofas, tous recouverts de poussière et de toiles d'araignée.
Chevalet. Un chevalet de bois, recouvert d'un drap noir, est posé dans le coin nord-est (sous le drap, une peinture à moitié terminée de Dezmyr de son vivant, allongée nue sur un lit de tentacules, est posée sur le chevalet).
Zalthar. Zalthar Ombresoir – un chevalier de la mort en armure noire – est assis sur une chaise, face aux portes nord et ouest. Il tient, dans ses mains flétries, deux pe-

tites figurines de bois peintes (les bustes de lui-même et de sa soeur lorsqu'ils étaient très jeunes, qu'il a pris dans la fresque de la zone 19).

Les aventuriers surprennent Zalthar alors qu'il est plongé dans ses pensées et celui-ci considère leur présence comme un affront. C'est un **chevalier de la mort**, avec les modifications suivantes :

- Zalthar manie une épée longue *voleuse de vies* qui contient encore 5 charges. Il bénéficie d'un bonus de +13 pour toucher avec cette arme. En cas d'attaque réussie, il inflige 11 (1d8 + 7) dégâts tranchants, ou 12 (1d10 + 7) dégâts tranchants s'il la manie à deux mains, plus 18 (4d8) dégâts nécrotiques.
- Il a préparé le sort *localiser une créature* à la place de *bannissement*.
- Il parle l'abyssal, le commun et le profond.

Quand des intrus entrent dans la pièce, Zalthar se lève, dégaine son épée et dit : « Dezmyr a prédit votre venue. Je vous attendais. » Il tente ensuite de les détruire.

34b. L'obélisque noir

Cette salle de 6 mètres de haut contient une seule chose : un obélisque effilé de pierre noire de 4,50 mètres de haut, posé au milieu de la pièce.

Les Ombresoir l'ont trouvé dans une autre strate d'Undermountain et l'ont ramené ici après l'avoir exposé aux énergies du Royaume Lointain. Il émet une puissante aura de magie d'abjuration si on l'observe avec un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire, et un paladin qui utilise sens divin peut détecter qu'une présence céleste y est enfermée.

Les personnages qui parviennent à combiner une valeur de Force d'au moins 60 peuvent renverser l'obélisque qui est un objet de Très Grande taille avec une CA de 17, 90 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Le renversement ou la destruction de l'obélisque libère le **couatl** qui y est enfermé. Ce couatl, du nom de Tezca-Zyanya, apparaît sous la forme d'une grenouille jaune de Très Petite taille. Avec sa télépathie, le couatl métamorphosé remercie les personnages pour l'avoir libéré. L'exposition au Royaume Lointain a effacé ses souvenirs, notamment pourquoi il a été enfermé et à quoi servait l'obélisque.

S'il n'y a aucun personnage d'alignement mauvais au sein du groupe, Tezca-Zyanya propose d'accompagner ses sauveurs et de les aider jusqu'à ce qu'ils n'aient plus besoin de ses services. Il conserve sa forme de grenouille tant que les circonstances ne l'obligent pas à révéler sa véritable apparence. Enfermé dans l'obélisque pendant plusieurs milliers d'années, il n'a jamais entendu parler d'Undermountain ou de Waterdeep.

35. Les yeux de pierre

C'est uniquement en passant par cette salle que les personnages peuvent atteindre la vingt-troisième strate d'Undermountain.

Voûte. Une voûte en pierre est sculptée dans le mur est, entre les deux ailes de la salle. Sur la pierre angulaire de la voûte est sculpté le visage d'Halaster, dont les yeux suivent les créatures qui s'en rapprochent.
Tyrannœil pétrifié. Dans l'aile nord de la pièce, un tyrannœil pétrifié est affalé par terre, sur le côté.

Il était ici avant l'arrivée des Ombresoir. Si on le libère de sa pétrification grâce à un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire, il attaque toutes les créatures sans distinction.

Le portail-voûte menant à la strate 23

Cette voûte est l'un des portails d'Halaster (voir « Les portails » page 12). Voici les règles associées :

- Si une créature touche la voûte, le visage crie en commun : « Cédez de la magie pour ouvrir le passage ! » Un bras de pierre avec une main tendue surgit ensuite du sol devant la voûte. Si un objet magique d'une rareté peu courante au minimum est placé dans la main, celle-ci retourne dans le sol avec l'objet qui est téléporté dans le bureau d'Halaster, dans la zone 37 de la vingt-troisième strate. Le portail s'ouvre ensuite pendant une minute. Si un objet approprié n'est pas placé dans la main dans les 10 secondes après son apparition, elle pointe un doigt vers la créature la plus proche que le visage d'Halaster peut voir. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ou être pétrifiée.
- Les personnages doivent être de niveau 17 ou plus pour franchir ce portail (voir « Jhesiyra Kestellharp », page 10). La première créature qui franchit le portail déclenche une rune ancienne (voir « Les runes anciennes », page 12).
- Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 1 de la vingt-troisième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

36. Pièces inoccupées

Les Ombresoir ne viennent jamais ici. Il est donc peu probable que les personnages qui se reposent ici soient dérangés.

36a. Pièce vide

Cet endroit est vide.

36b. Pièce jonchée de gravats

Des gravats sont éparpillés par terre, sous une fissure de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large, là où une partie du plafond s'est effondrée.

37. La salle secrète

Cette pièce plongée dans l'obscurité permet de rejoindre les zones 30a et 38c par le biais de portes secrètes. Les portes secrètes sont clairement visibles et on peut les ouvrir facilement de l'intérieur de la pièce.

Xunderbrok

Si le mot « xunderbrok » est prononcé à voix haute n'importe où ici, un cône de granit apparaît par magie sur le sol dans le coin à l'extrême sud de la pièce (voir la zone 39c de la strate 6 pour la signification de ce mot). Le cône fait 1,20 mètre de haut et 60 centimètres de large à sa base. Une inspection minutieuse permet de découvrir que le sommet du cône se dévisse pour révéler un compartiment sous le capuchon.

Trésor. Le compartiment du cône contient une *potion de force du géant des nuages* dans une flasque en forme de J, fermée avec un bouchon, d'une valeur de 25 po.

38. Les quartiers de Dezmyr

Dezmyr vit ici. Elle prépare la conquête de Waterdeep et la destruction des anciens ennemis de sa famille.

38a. Memento Mori

Tapisserie. La cité de Waterdeep est représentée sur une grande tapisserie suspendue au mur est.
Crâne. Un crâne humain calciné est posé sur un piédestal de pierre d'un mètre de haut, devant la tapisserie.

Ce crâne est tout ce qu'il reste de Yarlithra Ombresoir, la mère de Dezmyr, qui a péri dans l'incendie ayant provoqué la destruction de fort Ombresoir à Waterdeep. Dezmyr conserve le crâne de sa mère pour ne jamais perdre de vue ses ambitions et ses objectifs.

Trésor. Un examen de la tapisserie révèle que le blason, à l'endroit, de la famille Ombresoir est représenté sur l'ensemble des drapeaux qui claquent au-dessus de la cité. Elle vaut 250 po et pèse 25 kilos.

38B. La remise

Cette pièce contient des meubles inutilisés tapissés de toiles d'araignée, notamment un lit à baldaquin et une armoire aux pieds griffus. Un mannequin de bois sans tête dans le coin sud-ouest porte une robe de bal jaune et poussiéreuse, passée de mode depuis déjà plus d'un siècle.

38C. Le sanctuaire de Dezmyr

Dezmyr. Dezmyr Ombresoir (voir plus loin) se tient au milieu de la pièce, vêtue d'une antique armure et entourée de six **âmes-en-peine** (ses conseillers).

Portraits. Plusieurs dizaines de portraits encadrés sont suspendus à des crochets sur les murs sud et ouest. (Ils représentent divers membres de la famille Ombresoir. Toutes les personnes représentées sont victimes de légères difformités. Certains des membres de la famille ont des yeux luisants, tandis que d'autres ont des chairs fondues ou des tentacules qui sortent de leur visage.)

Fresque. Au centre du mur est, une mosaïque de 3 mètres de côté représente Dezmyr et Zalthar Ombresoir en paladins humains vêtus d'armures lourdes et brandissant leur bouclier, sur le dos de chevaux eux aussi en armure. Le bouclier de Zalthar est presque entièrement caché par son corps et son cheval, mais le blason de la famille Ombresoir est clairement visible sur celui de Dezmyr (une torche allumée, à l'endroit, avec trois braises qui s'élèvent au-dessus de la flamme, dans un disque violet).

Le Royaume Lointain a profondément changé Dezmyr qui s'exprime depuis sous forme d'énigmes. Dès qu'un ou plusieurs personnages entrent dans la pièce, elle dit : « Les étoiles tournent et une nouvelle période se présente. » Elle dégaine ensuite son épée et attaque, soutenue par les âmes-en-peine. C'est un **chevalier de la mort**, avec les modifications suivantes :

- Par une action bonus lors de son tour, Dezmyr peut altérer la réalité en annulant les dégâts qu'elle ou une autre créature a subis, à condition qu'elle la voie et qu'elle se situe à 6 mètres ou moins d'elle. Le bénéficiaire de cette réalité altérée récupère instantanément 10 points de vie.
- Elle a préparé le sort *localiser une créature* à la place de *bannissement*.
- Elle parle l'abyssal, le commun et le profond.

Porte secrète. Une porte secrète verrouillée se trouve dans le mur est, au nord de la fresque représentant Dezmyr sur son cheval. Un personnage qui examine la fresque et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 se rend compte que l'on peut tourner le blason familial sur le bouclier de Dezmyr. S'il est tourné de façon à ce que la torche se retrouve à l'envers, et non à l'endroit, la porte secrète s'ouvre, ce qui permet d'accéder à la zone 37.

39. Le phylactère de la dracoliche

Le Royaume Lointain a rompu la cohésion de cette salle et corrompu son occupant actuel. Voici le contenu de cette salle de 6 mètres de haut :



Dezmyr Ombresoir

Ondulations. Les murs et les piliers ondulent et gonflent, comme si la pierre était souple et informe (l'effet est déroutant mais inoffensif).

Statue. Une profonde alcôve dans le mur nord abrite une statue grandeur nature dont les caractéristiques humaines semblent changer toutes les dix secondes (voir « La statue métamorphosante », plus loin).

Cassiok et son familier. Une créature en robe noire (Cassiok Ombresoir), lourdement appuyée sur un bâton, fait face à la statue, dos au reste de la pièce. Un **grick dominant**, son loyal familier, et un **slaad gris** invisible qui lui sert de valet, sont à ses côtés.

Cassiok Ombresoir est un homme d'âge mûr transformé par sa longue proximité avec le Royaume Lointain. Sa tête est toujours humaine, mais le reste de son corps est celui d'un scarabée qui marche sur ses deux pattes arrière.

Cassiok est un **archimage** avec les modifications suivantes :

- C'est une aberration d'alignement chaotique mauvais qui parle le commun, le profond, l'infernal et le commun des profondeurs.
- Il a préparé le sort *assassin imaginaire* à la place de *bannissement*.
- Il porte autour du cou une chaîne sur laquelle est accrochée la gemme de contrôle du slaad gris (une gemme grise de la taille d'un poing).
- Il manie un *bâton de puissance* qui lui confère un bonus de +2 à la classe d'armure, aux jets d'attaque de sort et aux jets de sauvegarde. Son physique d'insecte ne

SHAWN WOOD

lui permet pas de porter des attaques de corps à corps avec ce bâton.

Cassiok est fou et attaque toute créature qui n'est pas un membre de sa famille. Le grick et le slaad gris le défendent. S'il tombe à 20 points de vie ou moins, Cassiok utilise sa prochaine action pour maudire les personnages en brisant son *bâton de puissance* afin de déclencher une explosion vengeresse.

La statue métamorphosante

Un sort de *détection de la magie* lancé sur la statue révèle autour d'elle une aura de magie de transmutation, ainsi qu'une puissante source de magie de nécromancie à l'intérieur.

Sans modification significative de sa masse, la statue modifie sa forme toutes les dix secondes, en prenant celle des divers membres de la famille Ombresoir et, parfois, celle d'Halaster Blackcloak ou d'autres créatures humanoïdes qui l'ont touchée au fil des ans. Quand une créature humanoïde touche la statue, celle-ci se métamorphose temporairement en cette créature avant de reprendre l'une de ses autres formes. Quelle que soit la forme qu'elle prend, ses traits sont légèrement difformes, comme si son sculpteur n'avait aucun talent.

Phylactère. Un saphir noir de la taille d'une pomme est implanté dans le coeur de la statue. Cette pierre précieuse qui vaut 5 000 po est le phylactère de Lynnorax la dracoliche (voir la zone 40). Si la dracoliche est tuée, sa force vitale se retrouve enfermée dans la pierre jusqu'à ce qu'elle trouve un autre cadavre de dragon et l'investisse. La pierre précieuse est détruite si un dragon rouge ou d'or vénérable souffle dessus ; elle est, sinon, complètement insensible aux dégâts. La statue est un objet de taille Moyenne avec une CA de 17, 40 points de vie et une immunité contre tous les dégâts à l'exception de ceux de force.

Le trésor

En plus du *bâton de puissance*, Cassiok porte un grimoire relié en peau de slaad vert. Il contient tous les sorts que le magicien a préparés.

40. L'antre de Lynnorax

Plafond. Cette salle a un plafond en coupole de 12 mètres de haut.

Dracoliche. Lynnorax, une **dracoliche bleue adulte**, fait face à la porte à double battant à l'est et souffle de la foudre dans cette direction dès qu'elle voit des intrus.

Colonnes. Les quatre colonnes qui soutiennent le plafond sont sculptées dans du cristal noir et gravées de runes magiques.

Lynnorax combat sans peur, sachant que son phylactère (caché dans la zone 39) protégera sa force vitale si son corps squelettique venait à être détruit.

Un sort de *détection de la magie* révèle des auras de magie d'abjuration autour des colonnes de cristal qui confèrent à la dracoliche un seuil de dégâts de 40. Tant qu'elle reste dans cette pièce, la dracoliche subit des dégâts émanant d'une unique source, seulement si leur montant est égal ou supérieur à ce seuil de dégâts, auquel cas elle les subit normalement. Les dégâts dont le montant n'est pas supérieur ou égal au seuil de dégâts de la dracoliche sont annulés par la magie des colonnes. Chaque fois que les colonnes annulent des dégâts que devrait normalement subir la dracoliche, les runes magiques qui les recouvrent luisent de mille feux.

La dracoliche ne bénéficie plus de la protection des colonnes si elle sort de la pièce ; elle préfère donc combattre ici.

Chaque colonne est un objet de Très Grande taille avec une CA de 13, 60 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. La destruction d'une colonne réduit de 10 le seuil de dégâts de la dracoliche.

41. La chambre forte d'Ombresoir

Les Ombresoir stockent les richesses familiales ici. Les murs hauts de 4,50 mètres forment ensuite un plafond pyramidal dont la pointe se situe à une hauteur de 9 mètres. Voici le contenu de cette pièce :

Trésor. Les trésors sont entassés au milieu de la pièce.

Statues. Trois statues se dressent dans des alcôves peu profondes. Chacune représente un humanoïde monstrueusement difforme.

Chaque statue fait 1,80 mètre de haut environ et représente un personnage humain vêtu d'une robe, les bras tendus. Toutes ont été déformées par le pouvoir du Royaume Lointain :

- La tête de la statue à l'ouest est remplacée par une masse de tentacules.
- Le visage de la statue au sud est remplacé par une gueule aux longs crocs pointus et ses bras ressemblent à d'épais pseudopodes. La tête de la statue à l'est a commencé à dégouliner et à fondre, mais on parvient à reconnaître Halaster.

Le trésor

Le trésor contient les choses suivantes :

- 2 200 pp, 24 800 po et 14 000 pa.
- Trois pierres précieuses parmi les pièces : une topaze (500 po), un rubis étoilé (1 000 po) et un zircon jaune (5 000 po).
- Une minuscule sphère bleu vif que l'on peut facilement prendre, à tort, pour une gemme magique (c'est en réalité une *pierre de Ioun d'intuition*).
- Un cheval à bascule pour enfant, partiellement carbonisé, avec une boîte à musique en or (750 po) cachée dans un petit compartiment sous la selle rabattable.

Les conséquences

Tout membre humanoïde de la famille Ombresoir tué dans cette strate revient sous forme de **feu follet**, sauf si certaines précautions sont prises (voir « Explorer cette strate », page 278).

Si Zalthar et Dezmyr sont détruits, ils finissent par se reconstituer, comme le font tous les chevaliers de la mort. Leur ambition et leur haine sont trop intenses pour qu'ils décident d'abandonner leurs rêves de conquête, et ils sont trop corrompus par le Royaume Lointain pour qu'une rédemption soit envisageable.

S'ils reviennent et découvrent que les autres membres de leur famille ont été détruits, la haine décuplée des chevaliers de la mort se porte sur les aventuriers qui ont osé s'opposer à eux. Par pur désespoir, les jumeaux tentent de nouer une alliance avec d'autres occupants d'Undermountain, tels que les drows de la maison Auvryndar ou de la maison Freth, les flagelleurs mentaux de l'Abîme (strate 17) ou le culte de Shar dans la tragédie de Vanrak (strate 18). Si aucune de ces alliances n'est possible, Dezmyr et Zalthar fouillent les tréfonds de l'Underdark et du Royaume Lointain pour ramener d'horribles aberrations en leur promettant une nouvelle vie à Undermountain.



Strate 23 : L'antre du Mage dément

Halaster réside dans la strate la plus basse d'Undermountain, qui est adaptée pour quatre personnages de niveau 17 ou supérieur. Les personnages qui défont les monstres de cette strate devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 20.

Qui réside là ?

En plus d'Halaster, deux des apprentis du Mage dément se trouvent sur cette strate : Arcturia et Trobriand.

Halaster Blackcloak

Si les aventuriers ont réussi à atteindre cette strate, Halaster est à la fois impressionné et curieux. Il a suivi leur progression et est prêt à leur accorder une audience. Fidèle au comportement qui lui a valu le surnom de « Mage dément », l'attitude d'Halaster envers les personnages peut changer d'un instant à l'autre. Il peut ainsi paraître alternativement furieux, confus, contrarié, amusé, ou simplement ennuyé, en fonction de ce que les personnages ont accompli avant d'atteindre cette strate. Reportez-vous à l'annexe A pour en savoir plus sur le Mage dément.

Si les personnages et leurs actions s'accordent avec l'objectif que poursuit actuellement Halaster (voir « Les objectifs d'Halaster » page 11), le Mage dément ne leur est pas nécessairement hostile. Par exemple, si son objectif principal consiste à trouver un apprenti, il a observé les lanceurs de sorts du groupe. Il suggérera peut-être à ces personnages de prouver leur valeur en survivant à l'antre du Mage dément et en « libérant » une place d'apprenti en éliminant Arcturia ou Trobriand. Halaster sera alors disposé à accepter un personnage qui accomplit ces tâches comme apprenti. Il n'a aucune affection pour ses apprentis et prend souvent un certain plaisir à les tourmenter secrètement.

Arcturia

Arcturia est une liche et une experte en magie de transmutation. Elle a drastiquement modifié son apparence au cours des années et semble actuellement plus vivante que morte. Des ailes diaphanes sortent de ses omoplates et des ergots osseux saillent de ses avant-bras et de ses coudes.

Si les personnages ont détruit son phylactère dans la quatorzième strate, Arcturia les attaque à vue. Elle n'a sinon rien à leur reprocher.

Trobriand le Mage de métal

Trobriand se spécialise dans la création de créatures artificielles magiques. Les personnages qui ont traversé les strates supérieures ont dû rencontrer certaines de ses créations.

Lassé par la fragilité de la chair, Trobriand a transféré son esprit dans le corps d'un golem de fer spécialement apprêté. Cette fusion de l'esprit et du métal n'a cependant rien fait pour arranger sa santé mentale.

Le donjon

Tous les lieux décrits dans cette section du donjon (zones 1 à 21) font référence à la carte 23. Ce donjon n'est relié par aucun tunnel ou escalier aux strates supérieures d'Undermountain. Les personnages arrivent dans la zone 1 après avoir traversé un portail dans le fort Ombresoir (strate 22, zone 35).

1. L'aller simple

Voûte. Une voûte de pierre est enchâssée dans le mur nord. Sa clef de voûte est décorée du visage d'Halaster, dont les yeux animés suivent du regard toute créature qui approche. Un symbole est gravé dans le mur au-dessus de la clef de voûte.

Statue. Au sud se trouve une alcôve. Dans celle-ci se dresse une statue grandeur nature en pierre peinte installée sur une estrade de 1,20 mètre. Elle représente Halaster accroupi, les bras écartés et les doigts recourbés comme des griffes, comme s'il était un vautour prêt à fondre sur une personne se tenant devant la statue (voir « La statue d'Halaster » ci-dessous).

Fresques. Six fresques de 3 mètres de côté parent les murs autour de la voûte. Deux flanquent la voûte sur le mur nord, deux autres se trouvent côte à côte sur le mur ouest et les deux dernières sont côte à côté sur le mur est. Chaque fresque représente une image magique d'Halaster en train d'accomplir une ou plusieurs activités de son quotidien : s'étirer en bâillant, jongler avec des sceptres, passer le balai, tenter de s'échapper d'une camisole de force, marcher sur les mains et boxer dans le vide.

Porte secrète. Une porte secrète se cache derrière la fresque représentant Halaster en train de s'étirer en bâillant.

Cibler une fresque animée avec le sort *dissipation de la magie* a pour seul effet de voir l'image d'Halaster se moquer silencieusement du lanceur de sort. L'image devient immobile si elle se trouve dans la zone d'effet d'un champ antimagie.

Le portail-voûte menant à la strate 22

Le symbole inscrit au-dessus de l'arche est la rune personnelle d'Halaster. Elle est inoffensive, tout comme le visage gravé sur la clef de voûte.

Halaster peut ouvrir le portail pendant 1 minute en touchant la voûte. Sinon, il est impossible d'ouvrir le portail depuis ce côté. Une créature qui traverse le portail se retrouve dans la zone 32 de la vingt-deuxième strate, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail jumelé à celui-ci.

La statue d'Halaster

À chaque fois qu'une créature autre qu'Halaster tente de lancer un sort dans cette pièce, les bras de la statue s'animent et accomplissent la rapide série de mouvements somatiques nécessaires pour lancer *contresort*. Après avoir lancé son sort, la statue redevient inanimée jusqu'à ce que son effet soit à nouveau déclenché. La tentative de lancer un contresort réussit automatiquement.

La statue est un objet de Grande taille avec une CA de 17, 50 points de vie et elle est immunisée contre tous les dégâts à l'exception des dégâts de force. Si elle est réduite à 0 point de vie, la statue tombe en morceaux et perd sa capacité à lancer des sorts. La destruction de la statue déclenche le sort *bouche magique*. La bouche apparaît parmi les débris et demande : « Cela annonce-t-il la fin d'Halaster Blackcloak ? Ah ! Je ne pense pas. «

2. La bibliothèque inversée

La gravité a été inversée par magie dans cette pièce, tout ce qui s'y trouve est donc également à l'envers. La pièce est meublée ainsi :

Étagères. Les murs sont couverts de bibliothèques à l'envers, dont les rayons sont pleins de livres d'Histoire venant des nombreuses régions qu'Halaster a visitées.

Bureau. Un bureau a été installé au milieu du plafond, à 4,50 mètres de hauteur. Dessus, il y a une rangée de livres maintenus par des serre-livres dorés en forme de bulettes surgissant du sol.

Le champ d'inversion de la gravité ne peut pas être annulé, mais il peut être inhibé par un champ antimagie. Toute créature ou objet qui pénètre dans la pièce tombe immédiatement vers le plafond, sauf si elle est arrimée ou maintenue au sol ou sous l'effet d'un sort de *vol* ou d'une magie similaire.

Le bureau est vide à l'exception des neuf livres maintenus par les serre-livres en forme de bulettes. Huit d'entre eux contiennent des essais traitant de chacune des huit écoles de magie, avec un livre par école. La couverture et les pages du neuvième semblent vierges.

Si les autres livres sont placés entre les serre-livres par ordre alphabétique, en se basant sur le nom des écoles de magie, la rune d'Halaster apparaît sur la couverture du neuvième livre et ses pages s'emplissent de sorts. Ce livre est l'un des grimoires d'Halaster (voir la section « Le trésor » ci-dessous).

Le trésor

Les serre-livres d'or valent 500 po (la paire) et chacun des livres traitant des huit écoles de magie vaut 100 po.

Le grimoire d'Halaster contient les sorts suivants : *agrandir/rétrécir, bourrasque, couleurs dansantes, couronne du dément, danse irrésistible d'Otto, étrangeté, fabrication, forme gazeuse, immobiliser un monstre, inversion de la gravité, labyrinthe, main de Bigby, saut, simulacre de vie, tempête de grêle, tempête de neige.*

3. Le tête-à-têtes

Les murs de cette pièce haute de 3 mètres sont couverts d'étagères du sol au plafond. Des centaines de bocaux à large ouverture remplissent les étagères. Dans chacun se trouve une tête tranchée flottant dans la saumure.

Les têtes dans les bocaux sont des spécimens qu'Halaster a collectés dans tout Undermountain : des gobelins, des drows, des kuo-toas, des duergars, des troglodytes, des githyankis, des flagelleurs mentaux et encore d'autres créatures. Bien qu'elles soient détachées de leurs corps, la magie d'Halaster maintient les têtes en vie et dans un état somnolent. Il suffit de tapoter sur un bocal pour que la tête qu'il contient reprenne connaissance. Les têtes ne parlent que les langues qu'elles connaissaient de leur vivant et n'ont aucun souvenir des circonstances les ayant amenées dans leur situation désincarnée actuelle. Si un personnage demande à une tête de lui donner des informations, celle-ci se fait un plaisir de lui parler. Chaque tête connaît un secret d'Undermountain, à déterminer en tirant une carte au hasard parmi les cartes des secrets (voir annexe C). Une tête peut également confirmer qu'Halaster passe beaucoup de temps sur cette strate d'Undermountain.

Si une tête est retirée de son bocal ou qu'elle est emmenée hors de la pièce avec son bocal, la magie qui l'anime s'estompe et elle meurt immédiatement.

4. Les horreurs casquées

Six **horreurs casquées** flottent dans les alcôves marquées d'un H sur la carte 23. Ces créatures artificielles attaquent les intrus à vue et prennent en chasse ceux qui s'enfuient.

15
9b
9a
6b
6c
14
8
7
6a
10a
5
16
11b
11c
2
1
3
11a
4
17
10b
12
13
18
19
20
21a
21b

Piliers de téléportation

Tunnel vers une extension du donjon

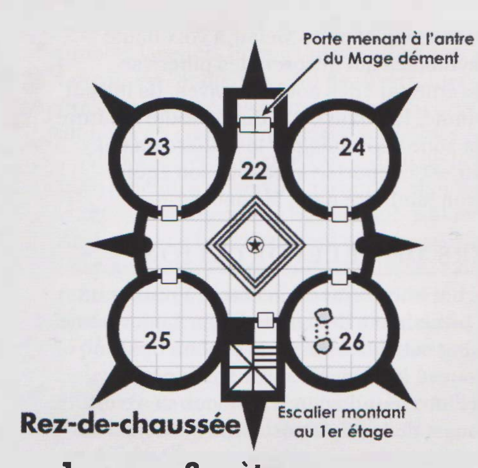
Tunnel vers une extension du donjon

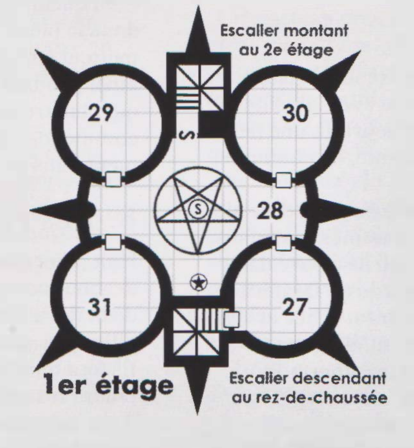
Porte menant à la tour d'Halaster

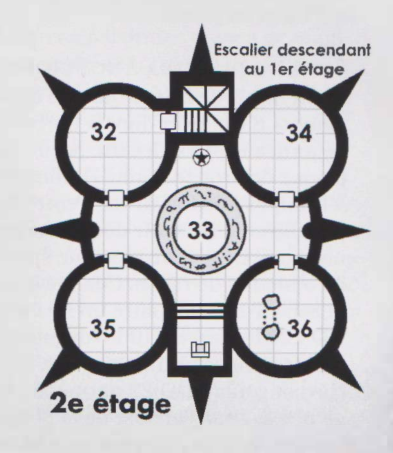
N

1 case = 3 mètres

Tour d'Halaster







1 case = 3 mètres

Carte 23 : L'antre du Mage dément

5. Le dépôt magique

Plafond. Cette pièce a un plafond voûté haut de 9 mètres.

Statues. Quatre statues ressemblant toutes à un ver pourpre de 6 mètres de haut en train de surgir du sol occupent les coins de cette pièce (ces statues sont inoffensives).

Dôme. Dans le mur nord, une alcôve profonde et haute de 6 mètres abrite quatre **traqueurs invisibles** prisonniers d'un mur de force invisible en forme de dôme qui émerge du sol (tout objet qu'Halaster a récupéré dans les chariots de mine de la zone 1 de la strate 15 sont posés sur le sol à l'intérieur du dôme qui, vu de l'extérieur, ne semble rien contenir d'autre).

Le cercle pointillé de la carte 23 indique les limites du dôme, créé par un *mur de force* rendu permanent par Halaster. Il n'est pas possible de dissiper le dôme à l'aide de *dissipation de la magie*, mais *désintégration* le détruit et libère les traqueurs invisibles emprisonnés.

Les traqueurs invisibles attaquent toutes les créatures autres qu'Halaster qui pénètrent dans le dôme par magie (en utilisant *porte dimensionnelle* ou *pas brumeux*, par exemple). Ils attaquent également si le dôme est détruit. Leur méthode d'attaque favorite consiste à s'unir contre un attaquant à la fois.

6. Les protections magiques

Un hall piégé (zone 6a) protège deux des pièces fortes d'Halaster (zones 6b et 6c).

6a. Les piliers de foudre

Cet ensemble de pièces composé de deux chambres a un plafond de 6 mètres de haut supporté par dix piliers de fer plaqués de cuivre. Les piliers génèrent des arcs de foudre magique ainsi que des éclairs qui bondissent d'un pilier à l'autre. Les créatures qui ne rentrent pas dans la pièce ne craignent rien, tout comme celles qui se tiennent dans le carré de 6 mètres de côté indiqué sur la carte 23. Une créature qui finit son tour dans n'importe quel autre emplacement de la pièce est frappée par la foudre du plus proche pilier et doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Elle subit 22 (4d10) dégâts de foudre sur un échec, moitié moins sur une réussite.

Si un personnage utilise une action pour examiner les piliers et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, il arrive à déterminer une séquence dans les décharges de foudre et se trouve alors avantagé lors des jets de sauvegarde lancés pour se protéger des piliers. En outre, ce personnage détermine l'existence de l'emplacement sûr au milieu de la pièce.

6b. Le bouclier angélique

Un heurtoir de bronze dont le socle représente le visage dément d'Halaster dont la barbe s'emmêle avec la poignée en anneau est fixé à cette porte. Sous le heurtoir, une petite plaque de bronze donne l'indication suivante, en commun : « Frappez une fois avant d'entrer ».

Utiliser le heurtoir déclenche un *glyphe de protection* de niveau 8. Le glyphe crée une sphère de flammes magiques de 6 mètres de rayon. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 et subir 45 (10d8) dégâts de feu sur un échec et moitié moins sur une réussite. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 22 permet de trouver le minuscule glyphe gravé à l'arrière de la poignée du heurtoir.

Bouclier. La pièce est vide à l'exception d'un bouclier d'acier suspendu au mur sud. Le bouclier a la forme d'un visage angélique serein, enveloppé dans des plumes de bronze.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'abjuration autour du bouclier, qui est sinon ordinaire. Un **diantrefosse** appelé Kastzanedes est prisonnier de l'objet. Tout pouvoir qui permet de détecter la présence de fiélons, comme l'aptitude de classe sens divin du paladin, révèle qu'une telle créature est liée au bouclier.

Si un sort d'*identification* est lancé sur le bouclier ou s'il se trouve à moins de 3 mètres de son bouclier-frère suspendu dans la zone 9b, le fiélon est relâché. Il apparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour du porteur du bouclier ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche. Une fois libéré, le diantrefosse attaque toutes les créatures qu'il voit, mais il cible en priorité les célestes.

Tant qu'il est enfermé dans le bouclier, le diantrefosse peut communiquer par télépathie avec le porteur du bouclier. Il prétend alors qu'il est un objet magique intelligent qui refuse de révéler ses secrets et tente ainsi de pousser les personnages à lancer un sort d'*identification* sur le bouclier. Si cette tactique ne fonctionne pas, le diantrefosse tente de convaincre le porteur du bouclier de partir en quête de son bouclier-frère. Il soupçonne l'autre bouclier d'être à proximité, mais ne connaît pas son emplacement.

6c. La réserve de composantes

Cette pièce est meublée de tables à tréteaux en bois chargées de composantes à sorts, comme des pains de beurre emballés dans du lin, des tonneaux de copeaux de racines de réglisse, des bouteilles pleines de langues de serpent, un terrarium rempli de vers luisants et des pots d'œufs pourris scellés à la cire.

7. Les piliers de téléportation

Huit piliers de marbre noir forment un cercle dans cette pièce haute de 6 mètres. Sur chaque pilier se trouve le symbole de l'une des huit écoles de magie (Abjuration, Invocation, Divination, Enchantement, Évocation, Illusion, Nécromancie et Transmutation).

La première fois qu'un personnage pénètre dans le cercle de piliers, une *bouche magique* s'active dans le sol et déclame l'énigme suivante en commun avant de disparaître :

> Mon front nain d'une couronne était décoré.
> Sous la montagne je repose désormais.
> Qui suis-je ?

La réponse est « Melair », le roi nain enterré dans la sixième strate. S'ils ne trouvent pas la réponse, les personnages peuvent toujours faire appel à la magie de divination pour l'obtenir.

Si quelqu'un prononce le nom de Melair à voix haute dans la pièce, les symboles qui décorent les piliers se mettent à briller en émettant des couleurs vives. Ils luisent ainsi pendant 1 minute. Pendant cette durée, toute créature qui pénètre dans la zone délimitée par les piliers ou qui y commence son tour est téléportée avec tout son équipement dans un endroit similaire dans la zone 8.

8. Les piliers de téléportation

Huit piliers de marbre noir forment un cercle à proximité des murs de cette pièce haute de 6 mètres. Un saphir jaune de la taille d'un poing est enchâssé dans chacun des cinq piliers les plus à l'ouest, à une hauteur de trois mètres. Ils font tous face à l'intérieur du cercle. Chacun des trois piliers restant à l'ouest de la pièce porte une encoche vide dans laquelle une gemme devait également se trouver. Les trois gemmes se trouvent dans la zone 17.

Quand les huit saphirs se trouvent à leur place sur les piliers, leur magie s'anime et ils s'illuminent d'un éclat vif.

Toute créature qui pénètre dans la zone délimitée par les piliers ou qui y commence son tour est alors téléportée avec tout son équipement dans un endroit similaire dans la zone 7.

Les saphirs peuvent être retirés de leur support, sachant qu'il suffit d'en retirer un pour désactiver les piliers.

Le trésor

Les saphirs jaunes valent chacun 1 000 po.

9. Les chambres fortes

Le plafond plat de ces salles est haut de 4,50 mètres.

9a. Le hall des bâtons

Mosaïques. Les murs sont couverts de mosaïques représentant toute une variété de bâtons magiques (une porte secrète est cachée derrière une mosaïque représentant un *bâton de tonnerre et de foudre*).

Cul-de-sac. Une partie du mur oriental a été oblitérée et ne dévoile qu'une portion de tunnel déchiqueté se terminant par un cul-de-sac.

Contrairement aux autres, la mosaïque représentant le *bâton de tonnerre et de foudre* est fissurée et noircie. Si cette section du mur est ciblée par un effet infligeant des dégâts de foudre ou de tonnerre, la porte secrète cachée derrière la mosaïque s'ouvre et permet d'accéder à la zone 9b. Un sort de *déblocage* ou une magie similaire n'aura aucun effet sur la porte secrète, mais un sort de *désintégration* la détruira. Il n'existe aucun moyen d'ouvrir la porte secrète de force de ce côté, mais elle pivote facilement sur ses gonds depuis la zone 9b.

9b. Le bouclier diabolique

Cette pièce haute de 4,50 mètres est vide à l'exception d'un bouclier d'acier suspendu au mur ouest. Il a la forme d'un visage grimaçant de diable enveloppé dans des flammes de bronze.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'abjuration autour du bouclier, qui est sinon ordinaire. Un **déva** appelé Aryx est prisonnier de l'objet. Tant qu'il est emprisonné dans le bouclier, Aryx ne peut communiquer avec personne. Tout pouvoir qui permet de détecter la présence de célestes, comme l'aptitude de classe sens divin du paladin, révèle qu'une telle créature est liée au bouclier. Si *dissipation du mal et du bien* est lancé sur le bouclier ou que celui-ci se trouve à moins de 3 mètres d'un fiélon, le déva est libéré et il apparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour du bouclier ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche. Une fois libre, le déva utilise son sort de *détection du mal et du bien* afin de déterminer s'il se trouve en présence de créatures mauvaises. Si c'est le cas, Aryx les attaque, en ciblant en priorité les fiélons.

Aryx a été envoyé par Tyr, le dieu de la justice, afin de faire entendre raison à Fazrian, le planétar déchu de la vingt et unième strate. Cependant, Halaster a emprisonné Aryx dans ce bouclier avant qu'il ne puisse approcher Fazrian. Aryx doit remplir sa mission avant de pouvoir rentrer au royaume céleste de Tyr. Si les personnages prétendent avoir tué Fazrian ou l'avoir aidé à faire pénitence, le déva utilise le sort *communion* pour vérifier leurs dires. Si les personnages disent la vérité, Aryx leur exprime sa gratitude en accordant à chacun une *bénédiction de santé* (voir la section « Les récompenses surnaturelles » du chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*). Si les personnages n'ont pas encore réglé la question du planétar déchu de la vingt et unième strate et que le groupe n'est pas majoritairement mauvais, Aryx leur propose de se battre à leurs côtés jusqu'à ce qu'il puisse quitter cette strate et mener sa mission à bien. Si les personnages aident ultérieurement Aryx à vaincre Fazrian, le déva les récompense par une *bénédiction de santé*.

10. L'exposition arcanique

Ces zones ont des plafonds voûtés de 6 mètres de haut.

10a. La galerie zigzagante

Si les personnages font beaucoup de bruit en traversant cette zone, ils attirent les sept **crânefeux** de la zone 10b. Ce couloir possède les caractéristiques suivantes :

Lustres. Des lustres de cristal lumineux lévitent à proximité du plafond.

Tableaux. Les murs sont décorés de tableaux. On en trouve de toutes les tailles, mais ils ont tous un cadre doré.

Trois lustres éclairent le couloir. Leur emplacement est noté sur la carte 23. Chaque lustre émet une lumière magique vive sur un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Un lustre peut supporter jusqu'à 75 kilos supplémentaires avant de tomber. Lancer *dissipation de la magie* sur un lustre a pour effet de l'éteindre et de le faire tomber au sol avec fracas.

Les tableaux sont collés aux murs avec de la *colle universelle*, il est donc nécessaire d'utiliser du *solvant universel* pour les décrocher sans les détruire. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'illusion autour de chaque tableau, sachant qu'il y a plusieurs centaines de toiles. La moitié d'entre elles sont des portraits d'Halaster, qui a l'air aussi fou que d'habitude dans sa *robe aux yeux multiples*. Un quart d'entre elles sont des portraits d'autres magiciens (d'anciens apprentis). Le reste représente des personnes inconnues, qui ont des têtes de petits animaux (des blaireaux, des souris, des lapins, des oiseaux, des poissons, etc.). Les yeux des portraits (y compris ceux qui décorent la robe d'Halaster) semblent suivre les visiteurs du regard alors qu'ils progressent dans le couloir. Il s'agit d'une illusion magique mineure.

10b. Le bouclier-prison

Crânefeux. À moins qu'ils aient été attirés dans la zone 10a, sept **crânefeux** flottent ici. Les flammes vertes qui les entourent constituent les seules sources de lumière de la pièce.

Décorations. Les murs sont décorés de tableaux, comme dans la zone 10a. Un bouclier doré serti de gemmes est suspendu au mur sud au milieu des tableaux.

Halaster a créé les crânefeux à partir des crânes de magiciens qui ont essayé de devenir ses apprentis et ont échoué. Ils attaquent les intrus à vue et les bombardent de *boules de feu* lors du premier round de combat. Les crânefeux poursuivent les intrus qui s'enfuient. Ils peuvent utiliser le sort *main du mage* pour ouvrir les portes si nécessaire.

Le bouclier plaqué or est suspendu à une patère de pierre qui saille du mur. Sa surface est couverte de runes magiques. Un sort de *détection de la magie* révèle que le bouclier est entouré d'une aura de magie de nécromancie. Un personnage qui examine les runes et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) détermine que les runes donnent au bouclier un pouvoir magique : emprisonner des créatures.

Toute créature qui touche le bouclier doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou se trouver emprisonnée dans le bouclier avec tout son équipement. La surface réfléchissante du bouclier laisse deviner la silhouette de la créature emprisonnée. Le bouclier ne peut emprisonner qu'une créature à la fois. À chaque fois qu'il emprisonne


Scaladar

une nouvelle créature, il libère le précédent prisonnier, qui apparaît dans l'emplacement inoccupé le plus proche du bouclier.

Une créature emprisonnée dans le bouclier ne peut rien faire, hormis tenter un jet de sauvegarde de Charisme DD 18 à la fin de chacun de ses tours. Sur une réussite, la créature est libérée et apparaît dans l'emplacement inoccupé le plus proche du bouclier. Sur un échec, la créature subit 31 (7d8) dégâts nécrotiques. Si ces dégâts lui font atteindre 0 point de vie, le corps de la créature est détruit et son âme libérée dans l'au-delà.

Trésor. Le bouclier a une valeur de 7 500 po. Il peut être utilisé comme un bouclier ordinaire, mais les dégâts reçus au combat peuvent réduire sa valeur en tant qu'objet d'art (à votre discrétion).

11. L'atelier de Trobriand

Le plafond plat de ces zones se trouve à 6 mètres de haut.

11a. Les projets en cours

Déchets métalliques. Des établis alignés contre les murs est et ouest sont couverts de déchets métalliques.

Créature artificielle inachevée. Au centre de la pièce se trouve un scorpion de métal de Très Grande taille (il s'agit d'un scaladar inachevé, qui n'est pas actif).

11b. Les scaladars

Gardes. Deux **scaladars** (voir l'annexe A) gardent cette pièce et ne la quittent sous aucun prétexte.

Porte secrète. Les murs, le sol et le plafond sont couverts de carreaux métalliques de 1,50 mètre de côté. Une porte secrète est dissimulée derrière l'un d'eux, dans le mur est, au niveau du sol.

11c. Le corps de Trobriand

Dans le coin sud de la pièce, le corps d'un homme frêle vêtu de robes noires est allongé sur une dalle de pierre. L'homme a de longs cheveux bouclés et une épaisse barbe couleur gris-fer. Il porte un anneau de métal à l'index de la main gauche.

Si des personnages ont vu des représentations de Trobriand, ils le reconnaissent. Après avoir réussi à transférer son esprit dans un golem de fer (voir la zone 13), Trobriand a placé son corps dans cette salle sous la protection des deux scaladars de la zone 11b. Le corps est actuellement en stase, mais il est possible de l'attaquer normalement. Il est inconscient, possède une CA de 12 et 99 points de vie. Sans esprit pour l'habiter, le corps est une enveloppe vide et Trobriand n'est pas conscient de ce qui lui arrive tant que son esprit réside dans un autre corps. Si le corps de Trobriand est détruit, son esprit ne peut plus le rejoindre s'il est forcé de quitter le golem dans la zone 13, ce qui tue le Mage de métal.

Trésor. Trobriand porte un anneau de métal noir à l'index gauche. Cet anneau lui permet de contrôler les scaladars et supplante tous les anneaux qui possèdent ce pouvoir. Il ne fonctionne qu'au sein d'Undermountain (voir la section « Scaladar » de l'annexe A).

12. Le portail vers le Pont de pierre

Portail-arche. Deux menhirs hauts de 4,50 mètres sont positionnés près du mur est de cette pièce de 6 mètres de haut.

Bas-relief. Derrière les menhirs, le mur est décoré d'un bas-relief représentant un nain en armure et armé d'une hache à deux mains en train d'affronter un géant des collines sur le tablier plat d'un long pont.

Le bas-relief représente Torhild Langue-de-Feu, roi de l'antique royaume nain de Besilmer, en train de combattre un ennemi mortel sur le Pont de pierre, un monument qui permet encore de traverser le fleuve Dessarine de nos jours. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 20 se souvient de la bataille légendaire qui a scellé le destin du roi (qu'un coup de son ennemi a fait tomber du pont dans une chute fatale).

Si une créature trace la rune d'Halaster du doigt ou avec un bâton sur la surface d'un des deux menhirs, un portail s'ouvre entre les deux pierres pendant 1 minute. Un sort de *légende* ou une magie similaire révèle comment activer le portail, où il mène et qu'il est à sens unique. Toute créature qui traverse le portail se trouve transportée avec son équipement jusqu'au centre du Pont de pierre (vous pouvez en apprendre plus sur ce lieu en consultant l'ouvrage *Princes of the Apocalypse*).

13. Le Mage de métal

Un golem de fer à la tête en forme de crâne se trouve dans cette pièce haute de 6 mètres. Il se dresse entre trois piliers de pierre plaqués de fer qui bourdonnent de puissance magique. Trobriand a récemment utilisé ces piliers pour transférer son esprit dans le golem.

Le mage a hâte de tester son nouveau corps et il attaque les intrus à vue, sans aucune pitié.

Trobriand

Tant que son esprit est lié au golem, Trobriand a un indice de dangerosité de 22 (41 000 PX) et les statistiques d'un **golem de fer** avec les modifications suivantes :



- Trobriand a une Intelligence de 20.
- Il possède le trait incantation tel qu'il est décrit ci-dessous.

Incantation. Trobriand est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *briser, détection des pensées, flou, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, dissipation de la magie, hâte*
4e niveau (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, flétrissement*
5e niveau (3 emplacements) : *animation des objets, main de Bigby, scrutation*
6e niveau (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs, globe d'invulnérabilité*
7e niveau (1 emplacement) : *doigt de mort, cage de force*
8e niveau (1 emplacement) : *mot de pouvoir étourdissant, nuage incendiaire*
9e niveau (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

Si les personnages désactivent ou détruisent un ou plusieurs piliers, détruisent le golem ou le forcent à quitter la pièce, l'esprit de Trobriand quitte le golem et tente de rejoindre son corps d'origine, caché dans la zone 11c. Si les personnages n'ont pas détruit son corps, l'esprit de Trobriand le réintègre immédiatement et il s'éveille dans la zone 11c. C'est un **archimage** possédant la même liste de sorts que sous sa forme de golem et il conserve les mêmes emplacements de sorts que lorsqu'il a quitté son corps de golem. À partir de ce moment, son principal objectif est de détruire les aventuriers qui ont osé interférer dans ses affaires.

Si le golem qui se trouve dans la pièce n'a pas été détruit quand l'esprit de Trobiand le quitte, il redevient un **golem de fer** ordinaire aux ordres du Mage de fer et il attaque les intrus à vue.

Si les personnages ont déjà détruit le corps de Trobriand dans la zone 11c, puis qu'ils désactivent ou détruisent au moins un des piliers qui se trouvent dans cette pièce, l'esprit de Trobriand est forcé de quitter le corps du golem, mais il n'a nulle part où aller et périt.

Les piliers plaqués de fer

Un sort de *détection de la magie* révèle que les piliers bourdonnants sont entourés d'une aura de magie de transmutation. Si un personnage les examine, il remarque de minuscules runes gravées dans le métal. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 détermine que les piliers sont liés à la puissance du golem. Si un pilier est ciblé par un sort de *dissipation de la magie* (DD 19), il est désactivé pendant 1 minute.

Chaque pilier est un objet de Très Grande taille avec une CA de 17, un seuil de dégâts de 10, 80 points de vie et l'immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

14. L'homme à la tête de lapin

Un petit homme replet à tête de lapin vêtu d'un uniforme de serviteur sale est recroquevillé dans la case marquée d'un X sur la carte 23. « Tête-de-Lapin » est un **roturier**, avec les modifications suivantes :

- Tête-de-Lapin est non aligné et n'est pas armé (0 PX).
- Il a une tête de lapin. Il ne peut pas parler et ne connaît aucune langue.

Ce pauvre hère est un lapin transformé par Arcturia en un spécimen unique d'humanoïde. La transformation est permanente et le seul moyen de la renverser est d'utiliser un sort de *souhait*. Dans la mesure où Tête-de-Lapin n'est plus une bête, il n'est pas possible d'utiliser *communication avec les animaux* pour discuter avec lui. Un personnage qui examine la créature et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 19 peut confirmer qu'il présente les caractéristiques d'un lapin transformé en humanoïde par un sort de *métamorphose suprême* permanent.

Tête-de-Lapin s'est caché ici pour fuir Arcturia et il s'accroche aux aventuriers en espérant qu'ils le protégeront de la colère de la magicienne. Les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perspicacité) DD 12 comprennent que ce qui le terrifie se trouve quelque part au sud et, en effet, plus ils se rapprochent de la zone 17, plus Tête-de-Lapin est nerveux.

Si les aventuriers montrent les saphirs jaunes de la zone 8 à Tête-de-Lapin, il leur indique à l'aide de gestes et de regards furtifs que ceux qui manquent se trouvent dans la zone 17.

15. Le portail vers le Bosquet de Sanlumière

Une paire de menhirs de 4,50 mètres de haut se dresse dans cette pièce haute de 9 mètres. Les pierres sont couvertes de mousse et de quelques amas de champignons colorés.

Si une créature trace la rune d'Halaster du doigt ou avec un bâton sur la surface d'un des deux menhirs, un portail s'ouvre entre les deux pierres pendant 1 minute. Un sort de *légende* ou une magie similaire révèle comment activer le portail, où il mène, et qu'il est à sens unique. Toute créature qui traverse ce portail apparaît avec tout son équipement dans le Bosquet de Sanlumière, une caverne pleine de champignons qui se situe dans les profondeurs de l'Underdark (vous pouvez en apprendre plus sur le Bosquet de Sanlumière en consultant l'ouvrage *Out of the Abyss*).

16. Le placard à balais

Cette pièce est vide à l'exception d'un balai poussiéreux appuyé contre le mur face à la porte.

17. La cour d'Arcturia

S'ils écoutent à la porte de cette pièce, les personnages entendent la musique d'une harpe. La pièce a un plafond voûté de 6 mètres de haut et contient :

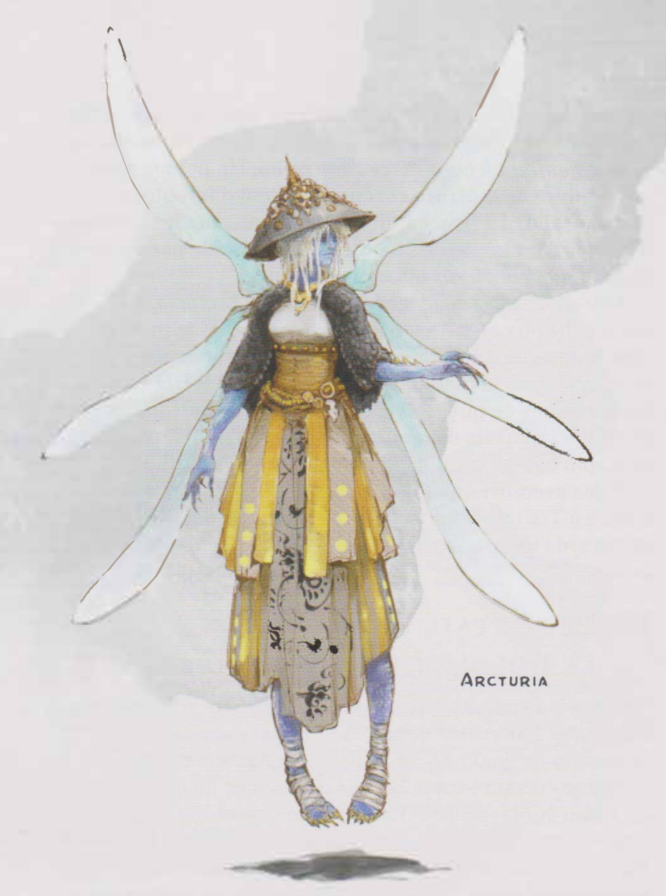
Arcturia. Arcturia est un être décharné et couvert d'écailles bleues aux ailes diaphanes. Des aiguillons osseux sortent de ses avant-bras et de ses coudes. Vêtue d'une robe drapée, elle danse au rythme de la musique au sommet d'une plate-forme de 1,50 mètre de haut.

Nuée de papillons. Près d'Arcturia, une nuée de papillons jaunes inoffensive a pris une forme vaguement humanoïde et joue d'une élégante harpe (voir la section « Le trésor » ci-dessous). La harpe repose sur une robuste table de bois. La nuée est sous le contrôle d'Arcturia et se disperse quand la liche ne se trouve pas à proximité.

Portes de la plate-forme. Deux portes identiques s'ouvrent dans le mur du fond de la plate-forme. La porte sud-est est piégée (voir la section « La porte sud-est » ci-dessous).

Mobilier. Dans la salle se trouvent quatre fauteuils rembourrés accompagnés de leurs repose-pieds, deux divans et deux grandes tables basses (ces meubles sont en réalité douze **mimiques** déguisées. Arcturia les considère comme ses plus proches amies. Si la liche se fait attaquer ou se sent offensée par des visiteurs, les mimiques révèlent leur véritable forme et combattent à ses côtés).

Humanoïdes à têtes animales. Entre huit piliers qui parsèment la pièce se trouvent six humanoïdes à têtes


ARCTURIA

animales. Trois d'entre eux sont vêtus de livrées de serviteurs et tiennent des plumeaux et les trois autres portent des armures lourdes et des épées.

Arcturia

Arcturia est une **liche** avec les modifications suivantes :

- En plus de sa vitesse au sol, Arcturia a une vitesse en vol et est capable de vol stationnaire.
- Elle peut lancer le sort *modifier son apparence* à volonté et a préparé la liste de sorts suivante :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, projectile magique, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *agrandir/rétrécir, détection des pensées, flèche acide de Melf, image miroir*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, dissipation de la magie, lenteur*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, métamorphose*
5e niveau (3 emplacements) : *animation des objets, télékinésie*
6e niveau (1 emplacement) : *désintégration, pétrification*
7e niveau (1 emplacement) : *inversion de la gravité, téléportation*
8e niveau (1 emplacement) : *esprit faible, labyrinthe*
9e niveau (1 emplacement) : *métamorphose suprême*

Arcturia ne supporte pas la normalité et la constance; elle a donc entrepris de se transformer elle-même, ainsi que son environnement et d'autres créatures. Son humeur est, à son image, inconstante.

Si les personnages détruisent son phylactère dans la quatorzième strate, elle le sait et les attaque sur-le-champ. Sinon, elle n'a pas de griefs envers eux et se contente de les laisser passer, sans chercher à les gêner ni les aider.

Les humanoïdes à têtes animales

Comme Tête-de-Lapin dans la zone 14, ces six créatures sont des animaux qui ont été transformés en humanoïdes par Arcturia. Ils partagent les caractéristiques suivantes :

- Ils sont non alignés.
- Ils ne peuvent pas parler et ne connaissent aucune langue.

Les trois humanoïdes vêtus d'une armure sont des **champions** (voir l'annexe A). Ils ont une tête de dingo, d'iguane et de cigogne. Si Arcturia affronte des ennemis, deux d'entre eux viennent l'épauler. Celui qui a une tête de dingo la hait secrètement et il se range du côté des adversaires d'Arcturia. Chacun des gardes porte sur lui un saphir jaune (voir la section « Le trésor » ci-dessous).

Les trois serviteurs sont des **roturiers** non armés, qui ont les têtes d'un oryctérope, d'une phalène et d'une musaraigne. À chaque fois qu'Arcturia claque des doigts et désigne un endroit de la pièce, ces serviteurs entreprennent de dépoussiérer cette zone jusqu'à ce qu'elle claque des doigts une nouvelle fois. Ils évitent sinon de se mêler des combats.

La porte sud-est

Derrière cette porte se trouve un mur de pierre sur lequel est gravée une rune ancienne (voir « Les runes anciennes » page 2). Déterminez la rune en piochant au hasard une carte de runes anciennes (voir l'annexe B). La rune prend pour cible la créature la plus proche de la porte ouverte. Elle disparaît ensuite, jusqu'à ce que la porte soit de nouveau fermée. Une nouvelle rune ancienne apparaît alors à sa place.

Le trésor

La harpe dont joue la nuée de papillons est un *instrument de barde* (harpe Anstruth).

Les saphirs jaunes portés par les gardes à têtes animales correspondent aux emplacements vides des piliers de la zone 8. Chaque gemme vaut 1 000 po.

18. Le couloir animé

Ce couloir descendant, long de 75 mètres, a été ensorcelé par Halaster pour être perpétuellement en mouvement. Il tourne et ondule ainsi en permanence, ce qui y rend la progression difficile. Toute créature qui pénètre dans le couloir où y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 5 (1d10) dégâts contondants causés par les mouvements du couloir. Si cette créature se tient debout, marche, ou court sur le sol, le plafond ou un mur quand elle rate son jet de sauvegarde, elle dégringole de 6 mètres dans le couloir et termine sa course à terre. Une créature volante est avantagée lors de son jet de sauvegarde, ne chute pas et ne tombe pas à terre sur un échec.

19. La roulette prismatique

Doubles portes. Sept portes doubles se trouvent dans cette pièce, dont six se trouvent au bout d'un petit couloir.
Pilier scintillant. Au centre de la pièce haute de 6 mètres se dresse un pilier marqué de profondes entailles qui émettent une lumière colorée et changent de couleur et d'intensité.

Les portes donnent presque toutes sur un mur vierge. Seules les portes sud s'ouvrent sur un chemin menant à la zone 22. Les créatures qui traversent ces portes n'ont pas conscience qu'elles quittent Undermountain pour pénétrer dans la tour extradimensionnelle d'Halaster.

À chaque fois qu'une double porte est ouverte dans cette zone (à l'exception des portes sud; voir ci-dessus), des rayons colorés jaillissent de la myriade d'encoches couvrant le pilier et reproduisent l'effet du sort *embruns prismatiques* (jet de sauvegarde DD 22) qui cible toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres. Toute créature que cet effet transporterait normalement sur un autre plan apparaît à la place dans les bras de la statue d'Halaster de la zone 22.



20. Le gouvernail caché

L'entrée de cette pièce est dissimulée derrière une porte secrète de 3 mètres de côté et épaisse de 30 centimètres. Malgré sa taille, la porte s'ouvre facilement.

Elle permet d'accéder à une salle circulaire au plafond voûté de 6 mètres. La pièce possède les caractéristiques suivantes :

Gouvernail spelljammer. Au centre de la pièce se trouve un trône de bois couvert de feuille d'or, à l'assise et au dossier rembourrés et tapissés de velours noir décoré d'étoiles argentées. Ce fauteuil à dossier haut pèse 100 kilos. Il s'agit du *gouvernail du Charognard,* qui a été volé par Halaster sur le navire du même nom (voir la strate 19, zone 13).

Capteurs. Près du plafond flottent quatre capteurs de scrutations créés par les quatre **ultroloths** de la zone 21a qui utilisent des sorts de *clairvoyance*. Si les ultroloths repèrent des intrus dans la pièce, ils s'y téléportent et les attaquent.

Le gouvernail du Charognard

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Ce fauteuil ouvragé a été conçu pour propulser et manœuvrer un vaisseau dans l'espace.

Pouvoirs passifs. Certains pouvoirs du gouvernail fonctionnent même sans qu'une créature soit harmonisée avec lui :

- Quand il est installé sur un navire pesant entre 1 et 100 tonnes, le gouvernail génère une enveloppe d'air pur autour du vaisseau tant qu'il se trouve dans le vide de l'espace (mais pas sous l'eau). Cette enveloppe s'étend depuis le bord de la coque dans toutes les directions sur une distance égale à la largeur du vaisseau, ce qui permet à toutes les créatures qui se trouvent sur le navire et juste à côté de respirer normalement dans l'espace. La température qui règne dans cette zone d'air est de 21°C.
- Quand il est installé sur un navire pesant entre 1 et 100 tonnes, le gouvernail génère un champ de gravité artificielle tant que le vaisseau se trouve dans le vide de l'espace, ce qui permet aux créatures à bord d'arpenter normalement le pont. Les créatures et objets qui tombent par-dessus bord flottent sur un plan de gravité qui s'étend du bord de la coque à une distance égale à la largeur du vaisseau.

Pouvoirs actifs. Une créature harmonisée avec le gouvernail a la même impression que si elle était immergée dans de l'eau chaude. Tant que vous êtes harmonisé avec le gouvernail et que vous êtes assis sur celui-ci, vous gagnez les pouvoirs suivants :

- Vous pouvez utiliser le gouvernail afin de propulser le vaisseau sur ou à travers l'eau et d'autres liquides, à une vitesse maximum, en km/h, égale à votre emplacement de sort non dépensé de plus haut niveau multiplié par 1,50.
- Vous pouvez utiliser le gouvernail pour propulser le vaisseau à travers les airs ou l'espace à une vitesse, en km/h, égale à votre emplacement de sort non dépensé de plus haut niveau multiplié par 15.
- Dans la mesure où il vous reste au moins un emplacement de sort non dépensé, vous pouvez diriger le vaisseau, bien qu'avec une certaine maladresse, un peu comme si vous utilisiez des rames ou un gouvernail pour manœuvrer un vaisseau à voiles.
- Vous pouvez quand vous le désirez voir ce qui se passe sur et autour du navire comme si vous vous trouviez à un emplacement de votre choix sur celui-ci.

Inconvénient. Vous ne pouvez pas dépenser vos propres emplacements de sort pendant que vous êtes harmonisé avec le gouvernail.

21. La chambre forte déplacée

Ces pièces ont été créées par les nains Melairkyn dans une autre strate. Halaster les a déplacées ici.

21a. D'acide et de verre

Ultroloths. Quatre **ultroloths** (chacun représenté par un **U** sur la carte 23) sont cachés dans des alcôves dans les murs nord et sud de cette pièce haute de 9 mètres.

Fosse d'acide et plaque de verre. Le sol est fait d'une grande plaque de verre transparent épaisse de 15 centimètres, sous laquelle se trouve une fosse de 9 mètres se terminant par un bassin d'acide jaune profond de 6 mètres. À travers l'acide bouillonnant et translucide, il est possible de repérer trois volants de fer crénelés de 30 centimètres de diamètre, fixés en triangle sur le sol de la fosse.

Porte secrète. Une porte secrète verrouillée se trouve dans le mur est.

Les ultroloths passent la majorité de leur temps à utiliser leurs sorts de *clairvoyance* pour surveiller la zone 20, mais ils émergent de leurs alcôves pour attaquer toute créature autre qu'Halaster qui pénètre dans cette pièce. Ils ont pour mission de garder la zone 21b. La fosse d'acide ne les inquiète pas dans la mesure où ils sont immunisés contre les dégâts acides.

Chaque section de 3 mètres de côté du sol de verre à une CA de 13, un seuil de dégâts de 10, 25 points de vie et est immunisée contre les dégâts de poison et psychiques. Si trois (ou plus) sections de 3 mètres de côté sont détruites, le reste du sol de verre se brise et toutes les créatures qui se tiennent dessus tombent dans l'acide. Toute créature qui se trouve plongée dans l'acide ou y commence son tour subit 33 (6d10) dégâts acides.

Un personnage peut utiliser une action pour tenter de faire tourner l'un des volants de fer qui se trouve au fond de la fosse d'acide grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 16. Il est également possible de recourir au sort *télékinésie* ou à une magie de puissance comparable. Il faut tourner les trois volants pour déverrouiller la porte secrète menant à la zone 21b.

La porte secrète se trouve au-dessus du bassin d'acide et elle est verrouillée par trois verrous coulissants. Chacun est relié à l'un des volants de fer submergés dans l'acide. Les personnages peuvent également ouvrir la porte en utilisant trois sorts de *déblocage* (un par verrou). Il n'est sinon pas possible de forcer la porte. Une fois que les trois verrous ont été débloqués, il suffit de pousser la porte pour l'ouvrir.

21b. Le bouclier de Nimoar

Cette pièce est vide à l'exception de poussière et de toiles d'araignées. Une fouille des lieux approfondie permet aux personnages de découvrir une patère de pierre au milieu du mur est, à une hauteur de 1,80 mètre.

Trésor. Si quelqu'un prononce le mot « xunderbrok » à voix haute dans la pièce, un bouclier de bois se matérialise sur la patère. Les bords du bouclier sont bardés de pointes de fer et un crâne d'orc fendu a été peint sur sa face extérieure. Un sort de *légende* révèle qu'il s'agit d'un bouclier confectionné pour Nimoar, un seigneur de guerre humain légendaire mort en 963 CV. Après sa mort, le bouclier a disparu de fort Nimoar (une forteresse qui se trouvait là où se dresse maintenant le château de Waterdeep), et se retrouve maintenant ici.

Le bouclier de Nimoar est un *bouclier +3* sans autres propriétés magiques.

La tour d'Halaster

Les rencontres dans la tour d'Halaster (zones 22 à 36) font référence à la carte 23. La tour se trouve sur un demi-plan qui existe hors d'Undermountain, mais toutes les restrictions magiques s'y appliquent normalement quand même (voir « Les modifications à la magie » page 10). Un portail relie les zones 23 et 26, permettant d'entrer et sortir de la tour.

Tous les plafonds de la tour font 6 mètres de haut et sont plats. Toutes les zones à l'intérieur de la tour sont éclairées par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales en fer tape-à-l'œil.

22. L'entrée de la tour

La double porte qui se trouve au nord permet d'accéder à la zone 19. Les créatures qui traversent le portail vers le nord n'ont pas conscience de quitter la tour extradimensionnelle d'Halaster et de retourner à Undermountain.

Plusieurs portes donnent sur cette pièce, qui contient les éléments suivants :

Statue. Sur une plate-forme de pierre au milieu de la pièce, une statue grandeur nature d'Halaster fait face à la porte. Le magicien a les bras levés devant lui et affiche un sourire maladroit.

Rat. Au pied de la statue se trouve un rat inoffensif en train de ronger une branche de céleri.

S'il n'est pas neutralisé, Halaster peut toucher la statue pour se téléporter avec son équipement jusqu'à un emplacement dans un rayon de 1,50 mètre autour de la statue de la zone 28 ou de celle de la zone 33 (pas d'action requise).

23. La gnome sans nom

Un miroir à cadre de bronze de 1,20 mètre de haut sur 60 centimètres de large est appuyé contre le mur nord de cette pièce vide. Une créature qui se regarde dans le miroir voit son reflet prendre la forme d'une gnome vêtue d'une armure de cuir. Elle parle commun et gnome et elle est surprise de voir les aventuriers. Halaster l'a emprisonnée dans le miroir il y a si longtemps qu'elle a perdu la notion du temps. Après des siècles d'isolement, elle a oublié jusqu'à son nom. Elle aspire à la liberté et demande aux personnages de l'aider.

Le miroir est un objet de taille Moyenne avec une CA de 11, 4 points de vie et l'immunité contre le poison et les dégâts psychiques. Si le miroir est brisé ou ciblé par un sort de *dissipation de la magie* (DD 19), la gnome est libérée. Cependant, une fois libre de la magie du miroir qui la maintenait en vie, elle se met instantanément à vieillir et meurt, en ne laissant derrière elle qu'un tas de poussière, d'os et des fragments d'armure de cuir.

24. L'atelier de préparation de potions

Chaudron. Des flammes sortent d'un trou percé au centre de la pièce. Un chaudron assez gros pour que quelqu'un puisse s'y dissimuler flotte 30 centimètres au-dessus des flammes. Un panache de fumée noire s'en échappe.

Matériel. Derrière le chaudron se trouve une table encombrée d'équipement destiné à la préparation de potions. Autour de celle-ci, le sol est parsemé de verre brisé et de flasques vides. Une caisse de bois est glissée sous la table. La rune personnelle d'Halaster a été pyrogravée sur ses flancs.

Demi-liche. Derrière la table se trouve une **demi-liche** qui ressemble à un crâne humain. Une fissure remonte le long du crâne et traverse l'une de ses orbites.

Étagères et échelle. Les murs sont couverts d'étagères de bois hautes de 3 mètres remplies de bocaux de tritons marinés, d'yeux de grenouilles, et d'autres ingrédients couramment utilisés pour fabriquer des potions. Une échelle de bois à roulette est fixée à un rail surplombant les étagères.

La demi-liche est tout ce qu'il reste de Branta Myntion, une magicienne qui s'est associée avec des personnes peu recommandables. Assoiffée de puissance magique, elle s'est largement écartée du droit chemin quand elle s'est mise à traquer et tuer d'autres magiciens pour récupérer leurs grimoires. Avant que l'âge et la mort ne puissent réclamer leur dû, Branta a décidé de se transformer en liche. C'est sous cette forme qu'elle a rejoint Undermountain pour y piller ses trésors magiques. Halaster l'a alors capturée et asservie en lui promettant la liberté en échange de son aide pour préparer des potions. Malheureusement, il n'a pas rempli sa part du contrat.

Incapable de fournir des âmes à son phylactère (qui se trouve caché dans un donjon loin de Waterdeep), la forme squelettique de Branta s'est détériorée. Plus d'un siècle a passé et seul son crâne perdure encore. Les années de captivité ont fait sombrer la demi-liche dans la folie et elle attaque quiconque n'est pas Halaster.

Bien que de puissantes protections empêchent la demi-liche de quitter la tour d'Halaster, celle-ci n'est pas considérée comme son antre. En conséquence, la demi-liche n'a pas d'action d'antre et la tour ne possède pas les caractéristiques de son antre.

Le chaudron

Le chaudron flotte par magie au-dessus de flammes également magiques. S'il est ciblé par un sort de *dissipation de la magie*, il chute. Si le feu est ciblé par ce sort, il s'éteint.

Élixir d'intemporalité. Le chaudron contient vingt doses d'un élixir chaud à la substance huileuse contenant des grains de sable. Une créature qui ingère une dose du liquide peut lancer *arrêt du temps* une fois au cours des prochaines 24 heures. Si une créature ingère plusieurs doses de l'élixir, elle ne bénéficie que du pouvoir de la dernière dose qu'elle a consommée. Une minute après qu'il ne soit plus chauffé, l'élixir se refroidit et sa magie se dissipe.

La caisse

La caisse contient trente bouteilles bouchées et étiquetées de Mâchegrenouille Futuriste, une immonde piquette fermentée par Halaster lui-même. Sur chacune des étiquettes se trouve la rune d'Halaster et la date 1531 CV.

Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'abjuration autour d'une des bouteilles. Si quelqu'un débouche cette bouteille, une rune ancienne apparaît dans les airs au-dessus du goulot (voir « Les runes anciennes » page 12). La rune prend pour cible la créature qui a ouvert la bouteille. Si la bouteille a été ouverte à l'aide du sort *main du mage* ou d'une magie similaire, la rune prend pour cible le lanceur de sort dans la mesure où celui-ci se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de la bouteille ouverte. Déterminez la rune en piochant au hasard une carte de runes anciennes (voir l'annexe B).

25. La manufacture

Serviteurs invisibles. Six **serviteurs invisibles vivants** (voir l'annexe A) sont réunis autour de deux tables de bois. Une partie d'entre eux est occupée à réduire des scarabées en poudre pour en faire de l'encre. Les autres

étendent du cuir sur des cadres de bois et le grattent à l'aide de grattoirs de pierre pour en faire des feuilles de parchemin. Les serviteurs ignorent les intrus.

Étagères. Des étagères sur lesquelles sont entreposés des pots d'encre et des rouleaux de parchemin vierges bordent les murs.

26. Portail pour Icewind Dale

Deux menhirs de 4,50 mètres se dressent dans cette pièce. Sur chacun d'eux se trouvent des pictogrammes représentant des humains primitifs armés de lances en train de chasser des rennes ou de tenir des yétis à distance.

Si une créature trace la rune d'Halaster du doigt ou avec un bâton sur la surface d'un des deux menhirs, un portail s'ouvre entre les deux pierres pendant 1 minute. Un sort de *légende* ou une magie similaire révèle comment activer le portail, où il mène, et qu'il est à sens unique. Toute créature qui traverse ce portail apparaît avec tout son équipement à Icewind Dale, à 1,50 kilomètres au nord de la ville de Bryn Shander (vous pouvez en apprendre plus sur Bryn Shander et Icewind Dale en consultant l'ouvrage *Storm King's Thunder*).

27. La baguette de Rantantar

Cette salle sert à Halaster de salon où il reçoit ses invités (bien que ceux-ci soient fort rares).

Mobilier. Des chaises de bois à l'assise et au dossier rembourrés bordent les murs. Des piédestaux de bois sur lesquels reposent des bustes d'Halaster sont installés entre ces chaises.

Baguette. Sur le sol, au centre de la pièce de 6 mètres de diamètre, se trouve un tapis rond effiloché décoré de la rune personnelle d'Halaster. Une baguette dorée terminée par un orbe de verre coloré tournoyant flotte à 3 mètres au-dessus du tapis (voir la section « Le trésor » ci-dessous). Elle attaque toute créature qui pénètre dans la pièce sans être accompagnée d'Halaster.

Le trésor

Halaster a récupéré la baguette de Rantantar, un de ses plus vieux apprentis, suite à sa destruction. C'est ainsi qu'il a découvert que l'archimage mort avait trouvé un moyen de lier son esprit maléfique à sa *baguette merveilleuse*. L'esprit ne peut rien faire d'autre qu'animer et décharger la baguette, qui possède actuellement 7 charges.

La baguette animée a les statistiques d'un objet animé de Très Petite taille (voir la description du sort *animation des objets* dans le *Player's Handbook*). Par une action, la baguette animée peut dépenser 1 de ses charges et cibler une créature avec l'un de ses effets aléatoires. Tout effet qui ciblerait normalement l'utilisateur de la baguette prend cette dernière pour cible. Si elle est réduite à 0 point de vie, la baguette est réduite en poussière et détruite.

Un sort de *dissipation du mal et du bien* lancé sur la baguette la débarrasse de l'esprit maléfique de Rantantar. Elle tombe alors au sol et n'est plus qu'une *baguette merveilleuse* inanimée. Un *champ antimagie* permet également d'inhiber la magie de la baguette, mais ne déloge pas l'esprit qui l'habite.

Si quelqu'un saisit la baguette animée alors qu'elle est habitée par l'esprit de Rantantar, un duel de volontés s'ensuit. La créature qui prend la baguette doit immédiatement faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 20. Sur un échec, elle est obligée de lâcher la baguette. Sur une réussite, la baguette devient inanimée jusqu'à ce que la créature la lâche. Si un lanceur de sort tient la baguette assez longtemps pour s'harmoniser avec elle, l'esprit de Rantantar en est banni à tout jamais.

28. Le trésor caché

Pentagramme. Un grand pentagramme a été tracé au sol.

Statue. Une statue grandeur nature d'Halaster les yeux bandés se dresse dans une alcôve. La statue tient en main un solide bâton aux extrémités décorées d'une tête de dragon rouge, qu'elle pointe en direction du pentagramme.

Porte secrète. Une porte secrète dans l'alcôve nord dissimule un escalier qui permet d'atteindre la zone 32.

Le pentagramme et l'emplacement qui le surplombe (un cylindre de 12 mètres de diamètre et 6 mètres de haut) sont contenus dans un champ antimagie permanent (voir la description du sort *champ antimagie* dans le *Player's Handbook* pour connaître ses effets). Le champ empêche les sorts de détecter un objet magique dissimulé sous une trappe secrète au centre du pentagramme (voir la section « Le bouclier de la rune Uven » ci-dessous). Un personnage qui examine l'emplacement couvert par le pentagramme et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 découvre la trappe, verrouillée. Un personnage peut la déverrouiller à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 20.

Le bouclier de la rune Uven

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce bouclier a été confectionné à partir de l'écaille d'un vénérable dragon blanc. Une rune a été brûlée sur la face externe du bouclier. Si un personnage examine la rune et réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 20, il identifie celle-ci comme la rune uven (« ennemi » en géant), capable de conférer un grand pouvoir.

Tant que vous tenez le bouclier en main, vous bénéficiez des pouvoirs suivants :

Ami de l'hiver. Vous êtes immunisé contre les dégâts de froid.

Réprimande mortelle. Immédiatement après qu'une créature vous a touché avec une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui infliger 3d6 dégâts nécrotiques.

Fléau. Le bouclier vous permet de lancer le sort *fléau* (jet de sauvegarde DD 17). Ce sort ne vous demande pas de concentration et dure 1 minute. Une fois que vous avez lancé le sort à l'aide du bouclier, vous ne pouvez plus recommencer avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Don de la vengeance. Vous pouvez transférer la magie du bouclier à une arme non magique en traçant la rune uven du doigt sur celle-ci. Ce transfert prend 8 heures et nécessite que les deux objets restent à 1,50 mètre l'un de l'autre. À la fin du rituel, le bouclier est détruit et la rune se trouve gravée ou brûlée sur l'arme choisie. L'arme devient alors un objet magique rare qui requiert une harmonisation. Elle a les propriétés d'une *arme +1*. Ce bonus devient +3 quand l'arme est utilisée contre un type de créature, que vous devez déterminer au moment de la création de l'arme magique : aberration, céleste, créature artificielle, dragon, élémentaire, fée, fiélon, géant, ou mort-vivant.

La statue d'Halaster

Un personnage qui examine la statue et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque que les têtes de dragons qui ornent les extrémités du bâton peuvent être repoussées l'une en direction de l'autre et produisent alors un cliquetis. S'il fait cela, la trappe secrète qui se trouve au centre du pentagramme se déverrouille et s'ouvre.

S'il n'est pas neutralisé, Halaster peut toucher la statue pour se téléporter avec son équipement jusqu'à un

emplacement dans un rayon de 1,50 mètre autour de la statue de la zone 22 ou de celle de la zone 37 (pas d'action requise).

29. Les portraits des apprentis

Sept grands portraits encadrés sont accrochés aux murs de cette pièce. Sous chacun, une petite plaque de bronze indiquant un nom a été fixée au mur. Un personnage qui examine les portraits et les plaques peut, s'il réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 20, confirmer qu'il s'agit de peintures représentant les sept premiers apprentis d'Halaster avant qu'ils ne descendent dans les profondeurs d'Undermountain et perdent la raison.

Chaque apprenti porte au doigt un anneau cornu : ces anneaux sont tous identiques et sont à l'image de l'*anneau cornu* d'Halaster. Voici les caractéristiques de chaque portrait :

Rantantar est un homme gras au regard sévère, qui porte des cicatrices causées par des brûlures. Il est vêtu d'une élégante robe violette et tient dans sa main droite brûlée une *baguette merveilleuse*.

Nester est un bel homme mince aux cheveux clairsemés et au regard pénétrant. Il porte une robe noire simple et ses doigts joints sont ornés de nombreux anneaux. Une petite rune noire est tatouée sur son front. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 permet de confirmer que cette rune représente l'école de la nécromancie.

Trobriand le Mage de métal est un homme barbu aux cheveux noirs et à l'air stoïque. Il porte une robe noire et des lunettes de protection. Un petit scorpion de fer est perché sur son épaule.

Muiral le Difforme est un homme laid aux cheveux châtains et à la carrure puissante. Son visage est déformé par un rictus cruel. Il porte un harnois usagé et tient sous son bras droit un heaume d'acier décoré d'un scorpion. Sa main gauche est serrée sur la poignée d'une épée longue ensanglantée.

Arcturia a des cheveux couleur paille et des traits anguleux. Sa peau a une teinte bleutée et elle affiche une grimace exaspérée. Elle porte un chapeau conique à larges bords et porte une robe faite de papillons. Elle a un doigt dressé au-dessus duquel flotte un petit symbole luisant. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 permet de confirmer que le symbole représente l'école de la transmutation.

Marambre Noctacyer est une belle femme aux long cheveux auburn. Son regard vide fixe le lointain. Elle porte une robe noire et tient en main un bâton dont l'extrémité est décorée d'une rune. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 permet de confirmer que cette rune représente l'école de l'évocation.

Jhesiyra Kestellharp est une jeune femme d'aspect ordinaire, vêtue d'une robe jaune et bleue. Son expression trahit un soupçon de sourire. Son portrait est zébré d'une grande entaille.

Le premier personnage qui s'approche à 1,50 mètre ou moins du portrait de Jhesiyra Kestellharp entend une voix de femme murmurer dans son crâne : « Si proche ... » Si le portrait est réparé à l'aide du tour de magie *réparation* ou d'une magie similaire, l'image semble prendre vie momentanément. Dans le portrait, Jhesiyra retire l'anneau qu'elle porte au doigt et le fait tomber sur le sol hors du tableau où il peut être ramassé. Cet *anneau cornu* est un objet magique très rare qui permet à son porteur, s'il est harmonisé, d'ignorer les restrictions magiques qui règnent à Undermountain (voir la section « Les modifications à la magie » page 10).

30. La chambre de scrutation

Des cadres dorés sont suspendus au mur. Ils contiennent ce qui ressemble à des peintures hyperréalistes représentant des paysages urbains. En réalité, ces « tableaux » sont des capteurs de scrutation dirigés vers les endroits suivants de Waterdeep.

- La porte nord de la ville, vue de l'intérieur de la ville.
- La porte sud de la ville, vue de l'intérieur de la ville.
- La Dame à l'Épée, l'une des statues vivantes de Waterdeep, dans le quartier Nord.
- Le jardin des Héros, un parc du quartier Maritime.
- L'extérieur du temple de la maison des Merveilles (un temple de Mystra) dans le quartier Maritime.
- L'extérieur de la Source du Savoir (un temple d'Oghma) dans le quartier du Château.
- L'extérieur de la tour d'Ahghairon dans le quartier du Château.
- L'extérieur de la tour du Bâton Noir dans le quartier du Château.
- Le Marché dans le quartier du Château.
- L'intérieur de la grand-salle du Portail Béant et l'entrée d'Undermountain.

Les personnages qui connaissent Waterdeep peuvent facilement reconnaître les lieux qui font l'objet de ces scrutations, dans la mesure où il s'agit de lieux emblématiques. Briser le cadre d'un des dispositifs de scrutation ou le retirer du mur anéantit sa magie.

31. L'atelier artistique

Dans cette salle, huit **serviteurs invisibles vivants** (voir l'annexe A) sont en train de peindre quatre nouveaux portraits d'Halaster et de sculpter une statue à son effigie. Les personnages qui pénètrent dans la pièce observent ce qui suit :

Peintres. Des pinceaux tenus par des mains invisibles posent des petites touches de peinture sur des rectangles de toile installés sur quatre chevalets de bois. Au même moment, des marteaux et des burins flottants sont en train de ciseler un grand bloc de pierre.

Sujet. Près du bloc de pierre se trouve une image illusoire silencieuse d'Halaster Blackcloak dans une pose aguicheuse.

L'illusion d'Halaster n'a pas de substance et change de pose à chaque minute écoulée. Elle disparaît si elle est ciblée par un sort de *dissipation de la magie* (DD 16).

Les serviteurs invisibles ignorent d'abord les visiteurs, mais ils les attaquent si on interrompt leur travail ou si dissipe l'illusion d'Halaster.

32. L'avertissement de Jhesiyra

Cette pièce est meublée à l'identique de la zone 27, ce qui peut faire penser aux personnages qu'ils se trouvent de nouveau dans cette dernière (mais il ne s'y trouve pas la baguette de Rantantar).

Si un ou plusieurs personnages traversent la pièce et se dirigent vers la porte menant à la zone 33, Jhesiyra (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10) envoie à chacun l'avertissement télépathique suivant dans une langue qu'ils connaissent : « Le Mage dément vous attend derrière la prochaine porte. Préparez-vous ! «

33. La confrontation avec le Mage dément

Halaster Blackcloak (voir l'annexe A) attend les personnages dans cette pièce, qui possède les caractéristiques suivantes :

Alcôve surélevée. Des marches permettent d'accéder à une alcôve surélevée dans laquelle se trouve un trône de marbre violet flanqué de piles de vieux livres. La rune personnelle d'Halaster est gravée sur le mur derrière le trône. Sous la rune se trouve un coffre de fer verrouillé (Halaster est assis sur le trône, invisible, quand les personnages entrent dans la pièce).
Statue. Face au trône, de l'autre côté de la pièce, se trouve une statue grandeur nature d'Halaster à dos d'âne et nu à l'exception d'un chapeau de cowboy.
Cercle magique. Un cercle de runes luisantes de 12 mètres de diamètre a été tracé sur le sol au milieu de la pièce. Halaster l'utilise pour convoquer une **empyréenne** qui lui doit une faveur (c'est l'unique raison d'être du cercle).

Tant qu'il reste assis sur le trône, Halaster est invisible, même lorsqu'il attaque ou lance des sorts. Quand il voit les personnages pénétrer dans la pièce, il fait un geste de sa main invisible, ce qui a pour effet de convoquer Nalkara (voir « Nalkara l'empyréenne » ci-dessous) dans le cercle de runes. Il utilise alors le pouvoir du trône pour déplacer la source de sa voix afin de ne pas trahir son emplacement quand il s'adresse à l'empyréenne.

Halaster ordonne à Nalkara de tuer les personnages, peu importe son attitude envers eux. Si les personnages passent le test consistant à vaincre l'empyréenne, Halaster utilise une nouvelle fois le trône pour déplacer la source de sa voix et les féliciter. Ses prochaines actions dépendent de l'objectif qu'il poursuit (voir « Les objectifs d'Halaster » page 11) :

- Si par leurs actions les personnages ont aidé Halaster dans la poursuite de son objectif actuel, il les accueille chaleureusement, les remercie et leur rend tous les objets magiques qu'ils ont sacrifiés pour rejoindre cette strate (voir la zone 35 de la strate 22), puis il les autorise à quitter la tour en utilisant le portail-arche de la zone 36 (qu'il active pour eux). Les personnages ne gagnent pas de PX s'ils réussissent à « vaincre » Halaster de cette manière. S'ils refusent de partir, Halaster est contrarié et il les attaque.
- Si les actions des personnages vont à l'encontre de l'objectif actuel d'Halaster, le Mage dément leur fait part de son déplaisir et les attaque.

Cinq minutes après la mort d'Halaster, le demi-plan contenant sa tour s'effondre et répand tout ce qu'il contient dans le plan astral (voir « Conclusion » page 302).

Le trône d'Halaster

Le trône possède les propriétés magiques suivantes :

- Quand une créature est assise sur le trône, elle peut, par une action bonus, devenir invisible ou mettre fin à cet effet. Cette invisibilité prend automatiquement fin dès que la créature n'est plus assise sur le trône.
- Une créature qui parle alors qu'elle est assise sur le trône peut décider de déplacer la source de sa voix et donner ainsi l'impression qu'elle vient de n'importe quel point de son choix situé dans la pièce et dans son champ de vision.

Nalkara l'empyréenne

Nalkara est la fille neutre mauvaise d'Aurile, la déesse de l'hiver, et de Thrym, le dieu des géants du givre. Elle a l'apparence d'une magnifique géante du givre à la peau bleu pâle, aux yeux d'un bleu glacé avec des flammes bleues crépitantes en guise de cheveux. Quand elle est heureuse, tout autour d'elle semble lumineux et chaud. Quand elle est contrariée, ce qui l'entoure devient sombre et froid.

La statue d'Halaster à dos d'âne

S'il n'est pas neutralisé, Halaster peut toucher la statue pour se téléporter avec son équipement jusqu'à un emplacement dans un rayon de 1,50 mètre autour de la statue de la zone 22 ou de celle de la zone 28 (pas d'action requise).

Le trésor

Derrière les piles de livres se trouvent tous les objets magiques que les personnages ont dû sacrifier pour atteindre cette strate (voir la zone 35 de la strate 22).

La plupart des livres qui se trouvent ici n'ont aucune valeur et contiennent seulement des textes décousus portant sur la nature de la magie et du multivers. Au milieu de ceux-ci se trouvent neuf grimoires dont la couverture de cuir est décorée de la rune personnelle d'Halaster. Collectivement, ces grimoires contiennent tous les sorts qui se trouvent dans la liste de sorts de magicien du *Player's Handbook*. Individuellement, chacun contient tous les sorts correspondant à un niveau spécifique, du niveau 1 au niveau 9. Vous pouvez ajouter à cette liste des sorts provenant d'autres sources si vous le souhaitez.

Si les personnages ouvrent un roman à couverture de cuir appelé *Le crépuscule de Longueselle*, ils trouvent un revolver chargé avec six balles dans un emplacement découpé à cet effet au milieu des pages (voir la section « Les armes à feu » du chapitre 9 du *Dungeon Master's Guide*).

Le coffre de fer qui se trouve derrière le trône a été ciblé par un sort de *verrou magique* que seul Halaster peut ignorer. Un personnage peut ouvrir le coffre grâce à un sort de *déblocage* ou une magie similaire, ou en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 25. Dans le coffre se trouvent : une trompette de héraut plaquée or (250 po); une chope en corail décorée de scènes de vie sous-marine (500 po); une cape faite de plumes d'aigle géant (750 po); un fragile lys en verre soufflé, multicolore et décoré de détails en or (1 250 po) et un tableau enroulé représentant la bataille des Prairies d'Emridy, un conflit qui s'est déroulé sur un lointain monde appelé Tærre (2 500 po).

34. La soucoupe volante

Cette pièce contient l'une des créations magiques d'Halaster : une soucoupe volante de 6 mètres de diamètre faite de métal luisant, dont les trois jambes du train d'atterrissage sont sorties. Le dessus de la soucoupe est coiffé d'un dôme de métal monté sur une charnière qui est opaque de l'extérieur et transparent de l'intérieur. L'entrée du cockpit se trouve à 3 mètres du sol quand la soucoupe est au sol.

La soucoupe est un objet de Très Grande taille avec une CA de 19, 200 points de vie, une vitesse en vol de 18 m, la possibilité de faire du vol stationnaire et l'immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Elle n'est pas hermétique. Si elle possède encore 50 points de vie ou plus, elle peut être réparée de la manière suivante :

- À chaque fois qu'elle est ciblée par le tour de magie *réparation*, la soucoupe endommagée regagne 1 point de vie.
- Un personnage qui utilise des outils de bricoleur, maîtrise la compétence Arcanes et possède pour 10 po de pièces de rechange peut passer 1 heure à effectuer des réparations. Une fois cette durée écoulée, la soucoupe regagne 1d4 points de vie.

Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie de transmutation autour de la soucoupe. Un personnage

peut ouvrir le dôme grâce à un sort de *déblocage* ou une magie similaire, ou en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 15.

Le dôme couvre un cockpit contenant un siège de cuir rembourré et une console de métal inclinée. Un manche à balai ouvragé en métal émerge de la console (voir la section « Le trésor » ci-dessous), ainsi que trois boutons de métal portant les indications : « Vol stationnaire », « Atterrissage » et « Téléportation ». Le reste de l'intérieur de la soucoupe est occupé par de mystérieuses machines.

Presser le bouton « Vol stationnaire » rentre le train d'atterrissage et fait léviter la soucoupe à 3 mètres dans les airs. Quand la soucoupe est en vol, il est possible d'utiliser le manche à balai pour la diriger dans la direction désirée par le pilote.

Presser le bouton « Atterrissage » sort le train d'atterrissage et la soucoupe descend alors de 3 mètres par round jusqu'à ce qu'elle se pose sur une surface capable de supporter son poids de 2 tonnes. Le manche à balai se verrouille et est impossible à bouger tant que la soucoupe est au sol.

Presser le bouton « Téléportation » téléporte la soucoupe ainsi que son pilote et l'équipement de ce dernier jusqu'à un sommet dans les collines Déchues, à l'est de Waterdeep. L'appareil ne peut alors plus se téléporter pendant 24 heures et presser le bouton n'aura aucun effet tant que son pouvoir ne se sera pas rechargé.

Le trésor

Le manche à balai qui contrôle la soucoupe volante est un *sceptre de puissance seigneuriale*. Les propriétés magiques normales du sceptre sont inhibées tant qu'il est attaché à la console de la soucoupe volante. Un personnage peut arracher le sceptre de la console grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 20. Il peut également utiliser des outils de voleur ou de bricoleur pour détacher ou rattacher le sceptre à la console. Cette opération prend 1 minute et ne nécessite pas de test de caractéristique. La soucoupe ne fonctionne pas si le sceptre n'est pas à sa place.

35. La salle de musculation

Golems. Deux **golems de chair** s'entraînent dans cette pièce. Un des golems fait des épaulés-jetés avec deux giryas de 50 kilos. Le second alterne entre des sauts en étoile et des exercices de boxe dans le vide.

Équipement de musculation. Des tapis de cuir matelassés sont disséminés au sol au milieu des giryas et de piles d'anneaux de poids variables. Un banc matelassé est installé contre le mur le plus éloigné de la porte, à côté d'une barre à disque de fer permettant de soulever 200 kilos. Derrière le banc, une paire de gants de boxe est accrochée au mur.

Si un personnage utilise l'équipement qui se trouve dans la pièce, le plus proche golem arrête son propre entraînement et se tient prêt à l'assister. Les golems n'attaquent les personnages que si les dégâts qu'ils subissent les rendent fous furieux.

Si un personnage enfile les gants de boxe, un golem se place au centre de la pièce, lève les poings, et échange des coups avec quiconque tente de boxer contre lui. Il ne subit aucun dégât des poings gantés de son adversaire.

36. Le portail menant à Troisangliers

Deux menhirs de 4,50 mètres se dressent dans cette pièce. Un épouvantail inanimé, comme ceux que l'on peut trouver dans les champs, est attaché à chaque menhir par 15 mètres de corde de chanvre. Une corneille ordinaire (utiliser les statistiques d'un **corbeau**) est perchée au sommet du menhir le plus au nord. La corneille croasse en direction de quiconque entre dans la pièce et crée un lien avec un personnage déterminé aléatoirement.

Si une créature trace la rune d'Halaster du doigt ou avec un bâton sur la surface d'un des deux menhirs, un portail s'ouvre entre les deux pierres pendant 1 minute. Un sort de *légende* ou une magie similaire révèle comment activer le portail, où il mène, et qu'il est à sens unique. Toute créature qui traverse le portail apparaît avec son équipement dans un petit champ de maïs, derrière une ferme qui se trouve dans les environs de Troisangliers, une ville située loin au nord de Waterdeep (vous pouvez en apprendre plus sur Troisangliers en consultant l'ouvrage *Storm King's Thunder*).

Conclusion

Si Halaster est tué, le demi-plan qui abrite sa tour (les zones 22 à 36) s'effondre 5 minutes plus tard sans signe précurseur. La tour se disloque alors et son contenu est projeté aux quatre coins du plan astral. Les personnages qui se tiennent les uns aux autres ou sont attachés ensemble se retrouvent au même endroit du plan astral et ils y restent jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen de s'en échapper ou qu'ils soient repêchés par un navire de guerre astral githyanki. Consultez le chapitre 2 du *Dungeon Master's Guide* pour en savoir plus sur le plan astral et ses périls.

La mort d'Halaster a également pour effet de désactiver tous les portails d'Undermountain. Ces portails se réactivent quand le Mage dément se reforme 1d10 jours plus tard à un emplacement aléatoire du donjon.

En l'absence d'Halaster, Jhesiyra (voir « Jhesiyra Kestellharp » page 10) tente de prendre le contrôle d'Undermountain. Réussit-elle ? C'est à vous de le dire. Si elle réussit, Jhesiyra devient la nouvelle maîtresse du donjon et Halaster ne revient pas. C'est également à vous de décider si Jhesiyra reste sous sa forme désincarnée ou si elle retrouve une forme physique après avoir arraché le contrôle d'Undermountain des mains d'Halaster. Ce qui est sûr, c'est qu'elle ne réactive pas les portails du Mage dément. Elle n'a pas confiance en eux et préfère prendre le temps de créer ses propres portails. Si Arcturia et Trobriand sont encore vivants, Jhesiyra prévoit de les détruire avant qu'ils se retournent contre elle. Il est même possible qu'elle demande à des aventuriers de l'aider.

Le temps qu'elle a passé sous une forme désincarnée a eu un impact notable sur la santé mentale de Jhesiyra et il n'est pas dit que, sous sa coupe, Undermountain devienne un lieu plus sûr. Il est même probable que le donjon reste un endroit riche en périls car Jhesiyra craint un possible retour d'Halaster et elle installe des protections dans le donjon en prévision de cette éventualité.

Si Jhesiyra se montre incapable de prendre le contrôle d'Undermountain, elle continue d'errer dans le donjon sous forme désincarnée en attendant une nouvelle opportunité de se manifester. Halaster, ignorant la tentative de Jhesiyra de le détrôner, se reforme dans Undermountain comme il l'a fait de nombreuses fois par le passé. Il ne considère pas sa mort comme un affront personnel, mais comme une source d'inspiration pour renforcer les défenses du donjon, afin que le prochain groupe d'aventuriers ne puisse pas contrarier ses plans aussi facilement. Au cours des mois qui suivent, il passera beaucoup de temps à créer un nouveau demi-plan et une nouvelle tour pour remplacer ceux qui ont été détruits après sa mort.

Skullport



Skullport est un sinistre et impitoyable avant-poste de la civilisation où les aventuriers peuvent s'approvisionner et se réfugier. Rares sont ceux qui, à la surface, savent comment rejoindre ce reflet sombre de Waterdeep et le port de l'Ombre est ainsi généralement évoqué à titre de rumeur ou de mise en garde, ce qui convient parfaitement à ses habitants.

Rejoindre Skullport

Les chemins permettant aux aventuriers d'atteindre Skullport sont décrits ci-dessous.

Par Undermountain

Skullport est connecté à la troisième strate d'Undermountain par la Sargauth, une rivière souterraine, ainsi que par cinq tunnels qui traversent la montagne en sinuant : la passe du Repos du mendiant, la passe de l'Ombre, la passe de Tombevapeur, la brèche de Taglath et la passe de Hantemurmure. Vous pouvez localiser plus précisément ces voies d'accès sur les cartes 25 et 26, présentées dans ce chapitre.

Par les grottes marines

Il est possible de rejoindre Skullport en traversant une série de cavernes naturelles et d'écluses magiques qui s'étendent des grottes marines du sud qui relient la rive de Waterdeep et la rivière Sargauth, loin dans les profondeurs du mont Waterdeep. Dans ces grottes, la mer agitée et les nombreux rochers irréguliers qui affleurent rendent la navigation dangereuse. On y trouve ainsi des dizaines de navires éventrés qui abritent dans leurs coques des guenaudes aquatiques, des merrows et d'autres créatures marines.

JULIAN KOK

Les flots s'apaisent cependant quand on pénètre plus profondément sous la montagne, où une série d'écluses magiques permettent de contrôler le niveau de l'eau. Les navires qui les traversent descendent de plusieurs dizaines de mètres à chaque fois. Les dernières écluses permettent d'accéder à une vaste caverne, traversée par un mur qui se dresse à 3 mètres au-dessus de la surface de l'eau. En haut du mur trône un palan partiellement effondré haut de dix étages. Cet appareil servait à l'origine à hisser des navires de presque n'importe quelle taille et à les déposer de l'autre côté du mur, sur la rivière Sargauth, 30 mètres plus bas. Skullport se trouve à seulement quelques centaines de mètres de là, au bord de la rivière souterraine. Le palan, victime du passage du temps et de la négligence des habitants, ne permet plus aux grands vaisseaux d'accéder au port de l'Ombre. De nombreux citoyens aimeraient le réparer, mais ils sont pour le moment trop défiants les uns envers les autres pour pouvoir coopérer et mener à bien un tel projet. Malgré l'état du palan, de nombreux scélérats réussissent quand même à faire franchir le mur à des barques ou de petites embarcations à l'aide de leurs propres cordes.

Vue d'ensemble de Skullport

Skullport se trouve dans une immense caverne. La ville est composée de trois niveaux : un niveau inférieur, un niveau intermédiaire et un niveau supérieur. Un pont de pierre relie le sud de la ville et une île qui se dresse dans les eaux paresseuses de la Sargauth. Il s'agit de l'île du Crâne, qui abrite une forteresse occupée par les serviteurs de Xanathar, le seigneur du crime tyrannœil.

Qui réside là ?

Le port de l'Ombre a changé maintes fois de mains au cours des années et a été détenu, revendiqué ou occupé par des duergars, des drows, des nains, des magiciens fous, des esclavagistes et des pirates. La ville se trouve actuellement sous la houlette de Xanathar, qui a fait de la bourgade isolée un repaire pour son organisation criminelle (le tyrannœil lui-même réside dans un donjon complexe sous Skullport, décrit dans *Waterdeep : le Vol des dragons*).

Peu de gens résident en permanence dans le port de l'Ombre, et la plupart des commerces sont fermés à l'heure actuelle. Ceux qui veulent continuer de faire des affaires doivent pour cela payer un tribut à Xanathar en échange de sa protection. Les aventuriers peuvent trouver ici de quoi manger et boire, un lit et des provisions... mais également une mort rapide s'ils se mettent les habitants à dos.

Les crânefeux

Treize vénérables **crânefeux** hantent Skullport. Ces entités, qui défendent la ville depuis sa fondation, sont des reliques de l'enclave de la Sargauth, une communauté de magiciens nétherisses. Ces crânefeux se considèrent comme les véritables dirigeants de Skullport, mais ils ont perdu contact avec la réalité et leurs esprits vagabondent entre le passé et le présent. En outre, ils s'expriment rarement et le plus souvent en utilisant une langue oubliée.

Explorer l'île du Crâne

Toutes les descriptions des lieux de l'île du Crâne font référence à la carte 24. L'île possède les caractéristiques suivantes :

- L'île se dresse au milieu d'une vaste caverne au plafond à la voûte irrégulière dont partie la plus élevée se situe à 36 mètres au-dessus des eaux.
- Sur l'île se trouve une forteresse de pierre, protégée par une enceinte de 6 mètres interrompue à intervalles irréguliers par des tours de 9 mètres (un étage) coiffées de créneaux, de balistes et de canons grégeois (voir l'encart « L'arsenal de l'île du Crâne »).
- Une colonne de pierre naturelle s'élève au cœur de la forteresse et rejoint le plafond de la caverne (pour en savoir plus sur celle-ci, reportez-vous à la description de la zone 9).

1. Le pont de Passe-ténèbres

Un pont de pierre arqué fait le lien entre l'île et la ville. La travée centrale du pont, à 9 mètres de chaque extrémité, est piégée et prête à s'effondrer. À l'extrémité sud du pont, deux compartiments secrets contiennent des leviers de pierre qui déclenchent son effondrement s'ils sont actionnés simultanément (une action requise pour chacun). Les personnages qui examinent l'extrémité sud du pont peuvent découvrir les leviers et déterminer leur fonction s'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 20.

L'arsenal de l'île du Crâne

La forteresse de l'île du Crâne est hérissée de balistes et de canons grégeois. Avant de pouvoir être utilisées, ces armes doivent être chargées et pointées en direction d'une cible. Il faut une action pour charger une arme, une pour la pointer et une pour tirer. Chaque baliste et canon grégeois est un objet de Grande taille avec une CA de 15 et 50 points de vie, immunisé contre les dégâts de poison et psychiques.

Une baliste est une énorme arbalète qui tire des carreaux lourds. Un canon grégeois est un engin volumineux qui projette des tonnelets de feu grégeois explosant à l'impact.

Baliste. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 36/144 m, une cible. *Touché :* 16 (3d10) dégâts perforants.

Canon grégeois. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants plus 17 (5d6) dégâts de feu et la cible prend feu. Tant qu'elle est en feu, la cible subit 3 (1d6) dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut mettre fin à cet effet en s'immergeant dans de l'eau ou en tentant, par une action, un test de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.

2. La grande porte

L'entrée principale de la forteresse est protégée par une solide porte de fer. Son ouverture se fait à l'aide de treuils installés dans les tours de garde qui la flanquent.

3. Les ports

L'île du Crâne abrite deux ports naturels (zone 3a et zone 3b). Chacun, de 18 mètres de profondeur, est bordé de pontons en bois pourrissant. L'entrée de chacun est également flanquée de deux vrilles métalliques, reliées à des treuils par des chaînes rouillées qui permettent de les lever ou les baisser. Quand elles sont levées, ces vrilles percent les coques des navires qui tentent de passer, inondant ainsi leur cale et les coulant.

4. Les baraquements des duergars

Dix **duergars** occupent ce bâtiment d'un étage.

5. Les baraquements des humains

Cet édifice de deux étages surplombe le port au nord-est (zone 3b). Soixante-dix **malfrats** humains y logent.

6. L'arsenal dépouillé

La Guilde de Xanathar a pillé ce bâtiment d'un étage après avoir pris le contrôle de la forteresse. Il est maintenant vide.

7. Les baraquements des gobelours

Soixante **gobelours** occupent ce bâtiment de pierre d'un étage.

8. Les tours des gargouilles

Douze **gargouilles** sont perchées sur les remparts de ces tours de pierre de deux étages (4 au sommet de chacune d'entre elles).

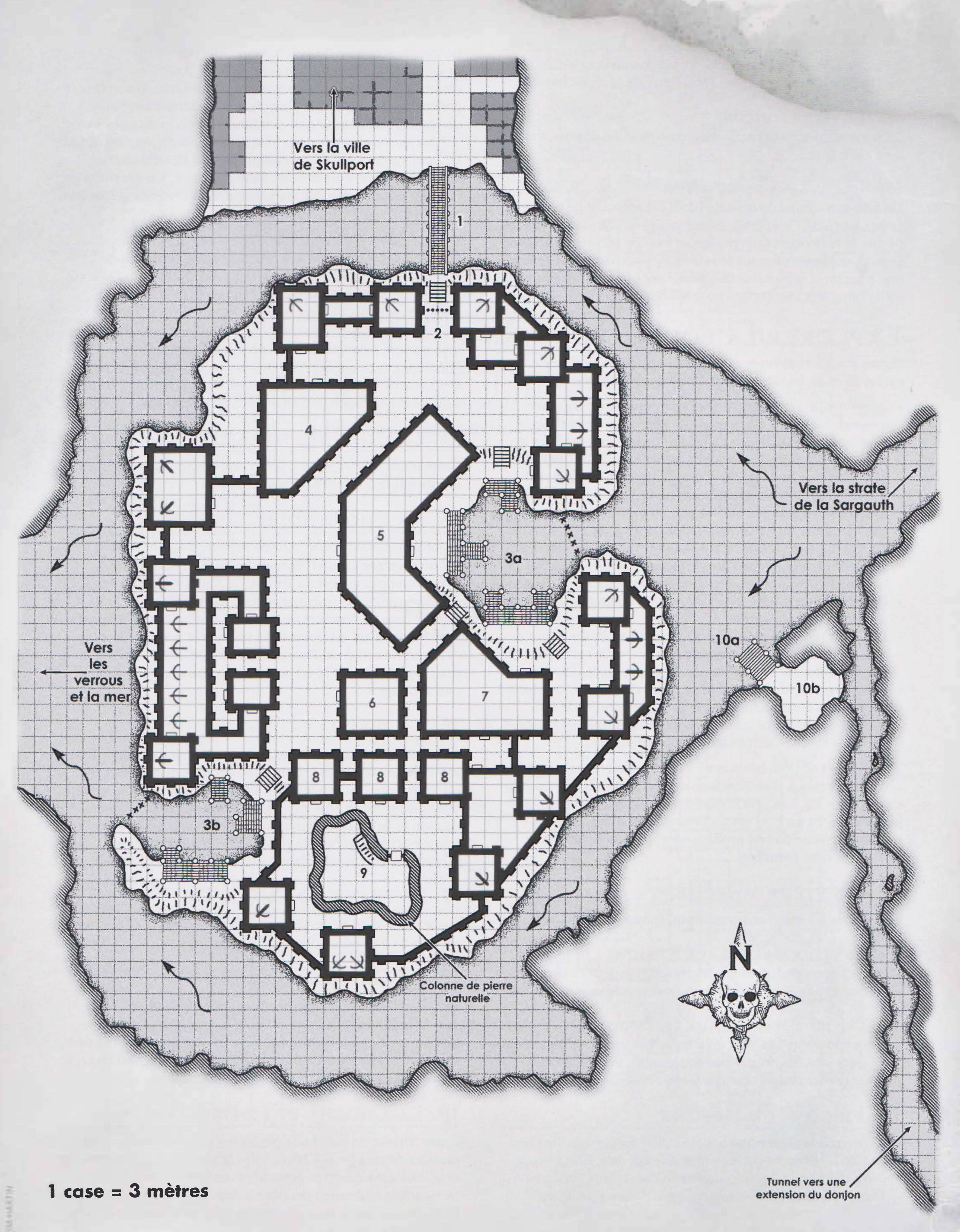
9. La tour des Sept maux

Cette tour évidée est occupée par Sundeth, le commandant demi-ogre de la forteresse, qui y vit en compagnie de sa **vouivre**. Sundeth est un **champion** demi-ogre (voir l'annexe A) hideux mesurant 2,40 mètres, avec les modifications suivantes :

- Sundeth est d'alignement chaotique mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : il est de Grande taille et bénéficie d'une vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et le géant.

Le sommet de la colonne rejoint le plafond de la caverne. Elle est plus étroite en son milieu, là où une stalactite et une stalagmite se sont rencontrées il y a une éternité de cela, et sa face externe est couverte de nombreuses prises et corniches. La porte qui permet d'y pénétrer est en fer et elle grince bruyamment quand on l'ouvre, ce qui alerte immédiatement ses occupants.

L'intérieur de la colonne a été taillé en une prison à 7 niveaux, faite de chambres de torture dépourvues de fenêtres et connectées entre elles par un escalier grossièrement taillé dans la pierre. Les adorateurs de Loviatar l'employaient précédemment pour emprisonner et torturer des esclaves. Des menottes pendent aux murs et des chaînes rouillées traînent éparses au milieu des chevalets de torture, des cages à pointes et d'autres instruments laissés à l'abandon.



Carte 24 : L'Île du Crâne

10. Le repaire du kuo-toa

À l'est de l'île-forteresse, un vieux ponton de bois saillit, telle une langue ligneuse, depuis l'entrée d'une caverne humide.

10a. Le vieux ponton

Le ponton grince et craque quand on marche dessus, mais il ne cède pas.

10b. La caverne du kuo-toa

Un **kuo-toa** affamé du nom de Hlool est accroupi au centre de cette caverne. Si les personnages lui donnent à manger, Hlool dévore la nourriture puis plonge au fond de la Sargauth. Il en émerge quelques minutes plus tard avec un paquet contenant une *cape de la raie manta* récupérée sur un aventurier mort qu'il donne aux aventuriers pour les remercier.

Explorer la bourgade

Toutes les descriptions des zones de Skullport font référence aux cartes 25 et 26. La ville possède les caractéristiques suivantes :

- Tout en ville semble détérioré et ne devoir sa présence ici qu'au hasard. La bourgade se présente comme un assemblage de bâtisses de bois et de pierre, empilées les unes sur les autres et formant trois niveaux : un niveau inférieur (souvent appelé le niveau de la rue), un niveau intermédiaire et un niveau supérieur.
- Les rues et passages qui sinuent au niveau de la rue n'ont pas de noms. Au-dessus de ce labyrinthe, un véritable dédale de passerelles grinçantes, faites du bois de navires échoués et suspendues par de vieux cordages, relie les bâtiments des niveaux supérieurs entre eux.
- Le plafond de la caverne, à 27 mètres de haut, est hérissé d'une forêt de stalactites.
- Les lanternes qui illuminaient un temps Skullport ont depuis longtemps été abandonnées à la rouille ou dérobées par des voleurs. Les habitants de la bourgade doivent donc se munir de leur propre source de lumière ou compter sur des dons comme la vision dans le noir. De loin, on confond souvent les crânefeux qui parcourent la ville avec des torches tenues par des promeneurs.

Skullport ne possède pas de magasin général et certains objets courants à Waterdeep ne sont tout simplement pas disponibles ici. Les prix sont ainsi cinq fois plus élevés que la normale. Si un PNJ est mentionné par son nom mais qu'il ne possède pas de profil propre, partez du principe qu'il s'agit d'un **roturier**.

11. Les vieux marchés

Ces places à « ciel » ouvert sont mornes et délaissées.

11a. Le vieux marché aux poissons

Des boutiques et des entrepôts fermés bordent ce marché abandonné parsemé d'étals de poissonniers vacants.

11b. Le vieux marché aux esclaves

Les boutiques qui flanquent ce marché aux esclaves abandonné semblent vides. En y regardant de plus près, les aventuriers peuvent découvrir une boutique (zone 12) encore ouverte.

12. Le coin du Défunt

Une **guenaude aquatique** appelée Olive Eautranquille vend des zombis humains dans ce magasin délabré. Elle a l'apparence d'une vieille femme couverte d'escargots et de balanes.

Douze **zombis** humains se trouvent dans sa petite boutique. « Ils savent parfaitement déclencher les pièges, » annonce-t-elle en gloussant. En échange de chaque zombi, elle demande à l'acheteur de lui donner une minuscule fiole de son sang et trois de ses cheveux. Elle possède une paire de ciseaux rouillés pouvant servir à faire couler le sang et couper les cheveux si nécessaire. Après avoir consommé son paiement, Olive gagne le pouvoir inné de lancer *animation des morts* une fois par jour pendant les trois jours qui suivent.

Chaque zombi porte une longueur de corde avec un nœud coulant autour du cou. Le comportement par défaut d'un zombi est de se tenir debout, sans rien faire. Un personnage qui achète un zombi doit donc le guider à l'aide de sa corde.

13. Dédevin, prêteur sur gages

Une gnome des roches au caractère enjoué du nom de Krystaline tient cette boutique. Elle est la nièce de Dédevin, le précédent propriétaire qui est mort de vieillesse quelques années plus tôt.

Krystaline achète les objets réutilisables des visiteurs au prix normal (comme indiqué dans le *Player's Handbook*). Si les personnages veulent acheter un objet non magique précis, il y a 10 % de chances pour que Krystaline l'ait en stock. Elle vend toutes ses marchandises cinq fois le prix normal.

14. Le Coin des hérauts

Cette place est couverte d'ordures. Presque tous les bâtiments qui la bordent sont abandonnés.

15. La Chope noire

Le propriétaire de cette sordide taverne de plain-pied est un **duergar** gras à l'air revêche du nom de Droune Sombrepierre, qui est au service de Xanathar. Dans des coins sombres, deux **minotaures** montent la garde, prêts à jeter dehors les fauteurs de troubles. Par ailleurs, un **spectateur** flotte parmi les poutres du plafond et surveille la salle.

Droune vend de la Dracopisse, de la mauvaise bière, pour 2 pa la chope. C'est son unique boisson et il ne vend pas à manger.

16. La distillerie de Gyudd

Cette distillerie naine est un bâtiment de deux étages dont le toit est en train de s'affaisser. Gyudd, le distillateur, est un nain d'écu qui produit de l'Ambreux (un xérès), une bière amère appelée la Tête-de-chèvre, et une rinçure alcoolisée trouble appelée la Dracopisse. Il vend ces boissons par tonnelets de 20 litres, au prix de 20 po pour l'Ambreux, de 10 po pour la Tête-de-chèvre et de 5 po pour la Dracopisse.

17. La place du Crâne

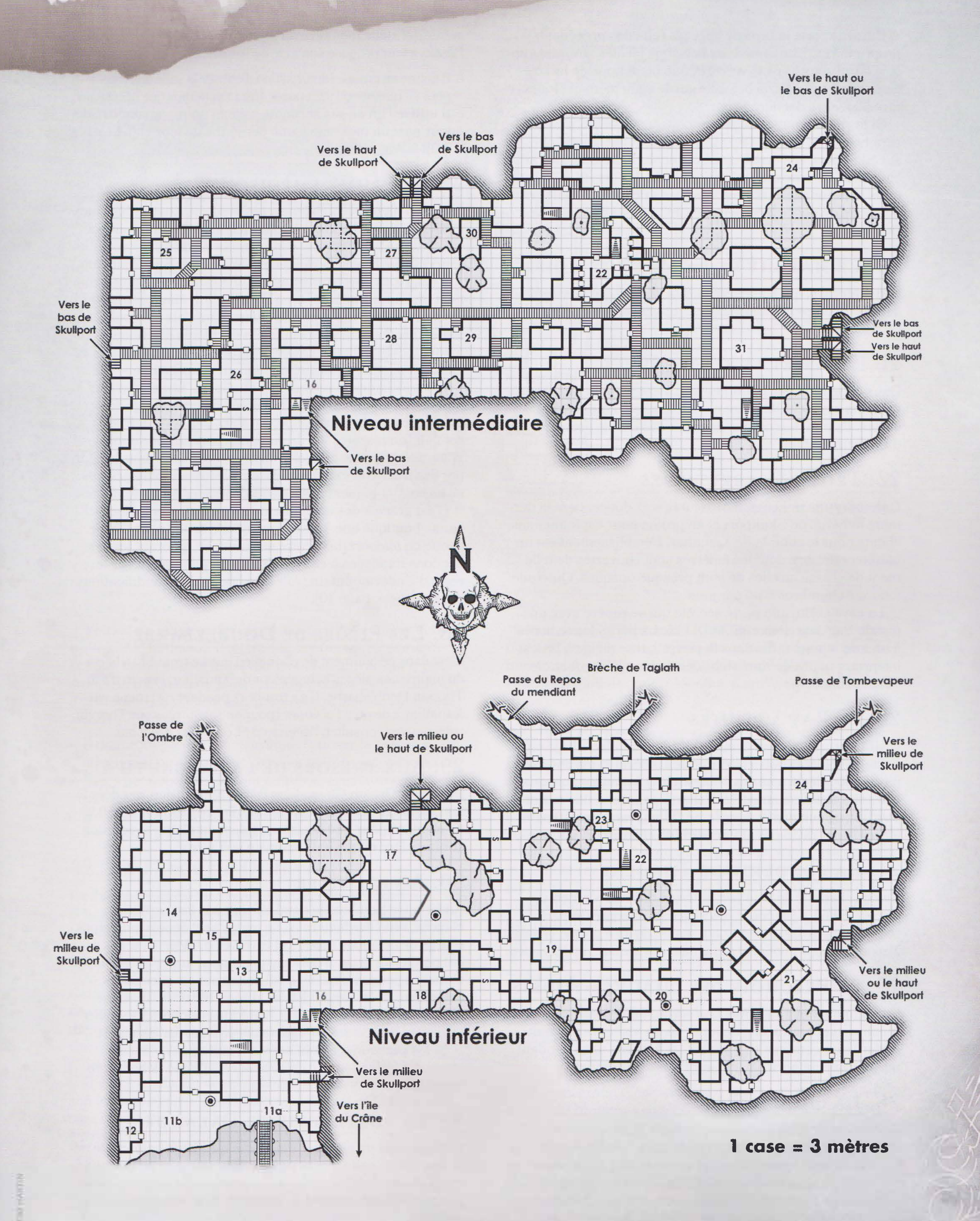
Cette place cernée de bâtiments vides est décorée de gibets de bois d'où pendent des cages de fer.

18. Le Coffre du marin

Avant qu'il ne soit fermé, ce magasin proposait des malles, des coffres-forts et toutes sortes d'autres boîtes. Son propriétaire, un nain d'écu appelé Tor Peaugrise, s'est fait dévorer le cerveau par un flagelleur mental qui, si l'on en croit les rumeurs, rôderait toujours dans Skullport.

19. La Cruche et le Dragon

Cette bâtisse de bois et de pierre est un établissement un cran au-dessus de la Chope noire (zone 15). La propriétaire des lieux est une demi-drow appelée Cal'al Claddani, qui se tient généralement derrière le bar. Elle commence toujours les présentations en demandant à ses interlocuteurs : « Quel est votre poison ? »



Carte 25 : Skullport, niveaux inférieur et intermédiaire

Cal'al a repris la taverne après la fuite des précédents propriétaires. Elle vend deux boissons locales : un xérès appelé l'Ambreux (8 pa le verre) et une bière appelée la Tête-de-chèvre (4 pa la cruche). Elle garde également quelques rares liqueurs derrière le bar.

Si les personnages dépensent quelques pièces ici, Cal'al sera heureuse de leur fournir quelques renseignements sur Skullport, ses établissements et ses habitants. Elle se considère comme une collectionneuse de secrets et, si certains personnages arrivent à gagner sa confiance, elle sera peut-être disposée à en partager un ou deux avec eux (voir l'annexe C).

20. Le marché de la Moisson noire

1d6 **duergars**, qui emploient autant de **rats-garous** comme gardes du corps, vendent ici de la nourriture récoltée dans l'Underdark.

21. L'Épée et le sextant

Dans cette modeste boutique, une paire de halfelins cœurs vaillants appelés Oléandre et Will font le commerce de cartes. Ils aimeraient bien acquérir des cartes précises d'Undermountain.

22. Tripes & jarretières

Quiétude, une tieffeline morose à la voix douce, tient la dernière auberge de Skullport et en profite pour espionner ses clients pour le compte de Xanathar. L'établissement est un bâtiment délabré dont les fenêtres sont couvertes de tellement de crasse qu'elles en sont presque opaques. Quiétude loue ses chambres 5 po par jour.

La cave abrite une porte secrète qui se repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 15. La porte donne accès à un long tunnel taillé dans la pierre qui se dirige à l'ouest jusqu'au repaire de Xanathar (décrit dans *Waterdeep : le Vol des dragons*).

23. Le Rat à plumes

Ulvira Nerveneige, une demi-elfe d'âge vénérable, dirige cette petite animalerie, qui tient sur un seul niveau. C'est une espionne pour le compte des Ménestrels qui vend les animaux suivants : chauve-souris (5 pc), chat (5 pa), grenouille ou crapaud (5 pc), punaise de feu géante (25 po), rat géant (10 pa), lézard (5 pc), rat (5 pc), araignée (5 pc), et stirge (10 pa).

24. La fonderie de Thaglar

L'unique fonderie de Skullport se trouve dans un bâtiment de pierre fort laid. À l'intérieur, des forgerons **duergars** triment sous les ordres d'un violent contremaître duergar appelé Thaglar Xundorn et confectionnent des armes, des armures et des outils.

25. Le Perchoir des chauves-souris

Ce bâtiment était autrefois une sordide taverne. Il a été reconverti en une arène de lutte, où les visiteurs peuvent régler leurs comptes en s'affrontant à mains nues pendant que des spectateurs parient sur l'issue du combat.

26. La Quille

Cette salle des fêtes, installée dans un bâtiment d'un étage, a fermé après la Magepeste et n'a jamais rouvert ses portes. Elle sert maintenant de planque aux Zhentarims.

Le responsable du Zentharim à Skullport est un **espion** tieffelin aveugle du nom de Bosskyn Gorrb, qui communique avec ses hommes grâce à des serpents volants. Si un ou plusieurs aventuriers sont membres du Zhentarim et peuvent le prouver, Bosskyn leur propose son aide de l'une des façons suivantes :

- Il donne au groupe l'autorisation d'utiliser la salle des fêtes pour se réfugier ou se reposer aussi longtemps que nécessaire.
- Il utilise l'un de ses serpents volants pour transmettre de leur part un message à une personne de leur choix résidant à Waterdeep.

27. La Plume empoisonnée

Skullport n'a pas véritablement besoin d'une experte faussaire, mais Tasselgryn Velldarn, la propriétaire de la Plume empoisonnée, n'en a que faire, et elle gagne sa vie grâce aux voyageurs qui ont besoin de quitter Skullport dans la précipitation.

« Tass » est une **archimage** d'un âge avancé. Elle entretient une amitié secrète avec Halaster. Le Mage dément vient prendre le thé avec elle environ une fois par mois et elle en profite pour l'informer des dernières nouvelles et rumeurs locales. Quand ils se trouvent ensemble, Halaster et Tasselgryn se comportent comme un vieux couple.

Si les aventuriers veulent fuir Skullport, Tasselgryn leur propose de lancer *cercle de téléportation* en échange de 50 po par membre du groupe, payables par avance. Elle connaît l'emplacement d'un autre cercle de téléportation à Waterdeep (dans le grenier d'un orphelinat situé dans le quartier des Docks) et c'est là qu'elle envoie les personnages s'ils ne lui communiquent pas les coordonnées d'un autre cercle.

C'est grâce à des enchantements qu'Halaster a placés sur sa boutique que Tasselgryn (et elle seule) peut lancer *cercle de téléportation* entre ses murs en ignorant les restrictions imposées à ce type de magie qui règnent sur le reste d'Undermountain (voir la section « Les modifications de la magie », page 10).

28. Les Pièges de Doublebarbe

C'est dans ce bâtiment de plain-pied que se trouve l'atelier du maître des pièges et ingénieur de Xanathar, le nain d'écu Thorvin Doublebarbe. Il s'y trouve cependant rarement, car Xanathar a de quoi l'occuper (pour en savoir plus sur Thorvin, vous pouvez consulter *Waterdeep : Le Vol des dragons*).

29. Aux trésors de la Sargauth

Darum et Duram Ghaz, deux frères nains d'écu, vendent là les objets qu'ils ont repêchés dans la Sargauth. Il y a 50 % de chances pour que les frères soient en pleine expédition sur la rivière et que leur magasin soit fermé.

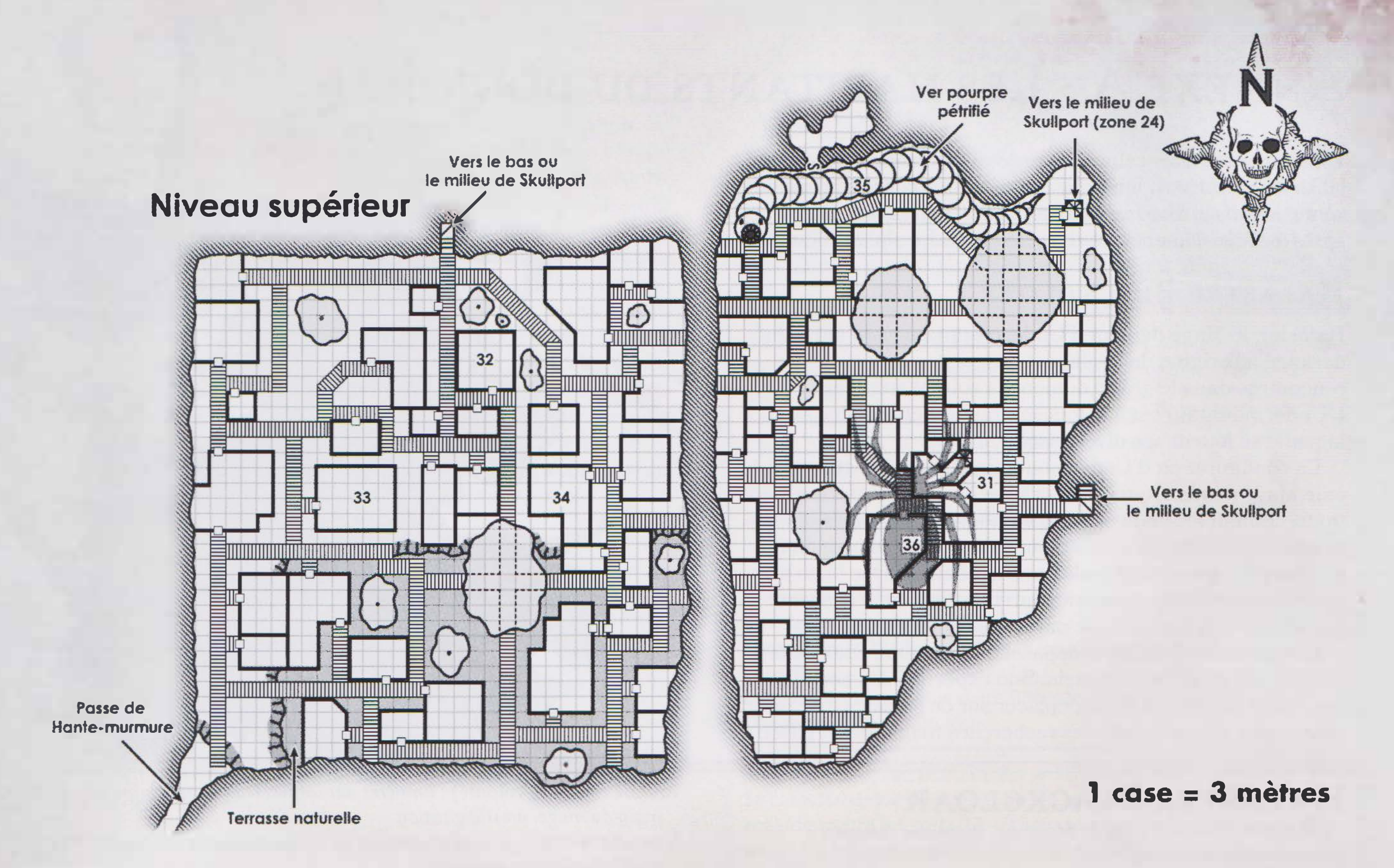
30. Au falotier

Andérian le Sombre, un demi-elfe âgé à la longue barbe blanche, vend des lanternes. Le temps s'est depuis longtemps chargé de briser les espoirs et les rêves d'Andérian et ses yeux ont perdu leur éclat. Il porte autour du cou un *œil de guenaude* monté en pendentif qui lui a été donné par les guenaudes aquatiques de la Sargauth (voir la zone 10c de la troisième strate). Les guenaudes paient Andérian pour porter le collier et ainsi espionner les voyageurs qui passent par Skullport.

Si les personnages ont besoin d'huile pour leur lanterne, Andérian leur dit de se rendre à l'Urne débordante (zone 33).

31. La forteresse de Dalagor

Dalagor était un guerrier maléfique qui s'était entouré de nécromanciens et de morts-vivants. Ses sbires et lui furent détruits ou chassés lors de la Magepeste, ne laissant derrière eux qu'une triste bâtisse de pierre de deux étages, qui a été depuis investie par les Ménestrels qui en ont fait un repaire.



Carte 26 : Skullport, niveau supérieur

Felrax, un **mage** sangdragon aux écailles couleur cuivre, veille sur le bâtiment. Il a lancé le tour de magie *lumière* sur son bâton et peut ainsi voir dans l'obscurité qui règne sur les lieux. Si un ou plusieurs aventuriers sont membres des Ménestrels, Felrax leur propose son aide de l'une des façons suivantes :

- Il donne au groupe l'autorisation d'utiliser la bâtisse pour se réfugier ou se reposer aussi longtemps que nécessaire.
- Si les personnages doivent quitter précipitamment Skullport, il leur indique que Tasselgryn Velldarn (zone 27) peut utiliser un cercle de téléportation dont elle fait payer l'accès 50 po par personne.

32. La Farce de Dumathoin

La **duergar** Ygarra Urmbaalt expertise les gemmes en échange de 20 % de leur valeur. Son établissement est un bâtiment de plain-pied, en pierre et assez laid.

33. L'Urne débordante

Cette boutique se dresse sur une autre bâtisse, qui croule sous le poids des années. Le bâtiment gîte ainsi légèrement vers l'est. À l'intérieur, un homme qui se fait appeler Garryth vend des flasques d'huile pour 5 pa l'unité et des tonneaux de poix pour 2 po l'unité.

Il y a cinq ans, un **doppelganger** a tué Garryth et pris son identité après s'être débarrassé du corps. Il prend plaisir à tenir cette petite boutique et ne voit pas d'inconvénient à payer la taxe de Xanathar.

34. La caresse de Belladone

Exposés dans la vitrine de cette boutique se trouvent de nombreuses herbes, élixirs, fioles de poison et paniers de champignons médicinaux. Le magasin est encombré d'articles de ce type, tous étiquetés avec soin. L'apothicaire est une créature morte-vivante (utiliser le profil d'une **momie**) appelée Belladone, qui ressemble à une vieille femme vêtue d'une robe en lambeaux.

35. Le Gosier du ver

Le seul restaurant de la ville se trouve dans la gueule d'un ver pourpre pétrifié et évidé. La nourriture comme le service n'ont fait que se dégrader depuis que Xanathar a nommé un nouveau gérant, un **duergar** au cœur de pierre nommé Gharz Sombrepierre.

Gharz concocte des menus à partir de n'importe quel ingrédient ramené par ses **kobolds** et il entend bien que les clients mangent ce qu'il leur sert. On trouve régulièrement au menu : du pain de stirge, du soufflé de charognard rampant et de la tarte de criard chaude. La bière maison, qui vient directement de la distillerie locale (zone 16), est la Dracopisse. Un repas accompagné d'une boisson coûte 5 pa par personne.

36. Le refuge de Tanor'thal

Taillée dans la roche par les drows de la Maison Tanor'thal, cette forteresse a l'apparence d'une énorme araignée suspendue au plafond de la caverne et surplombant Skullport comme un grand dieu ténébreux. La tête, le thorax et l'abdomen de l'araignée sont creux et contiennent des pièces de vie dépourvues de fenêtres, mais couvertes d'épaisses toiles d'araignées et abritant des **araignées géantes**. Les habitants de Skullport se tiennent à l'écart de l'endroit, qui est susceptible d'être un excellent refuge, pour peu que l'on se débarrasse des araignées qui l'occupent. Les drows n'ont rien laissé derrière eux quand ils ont quitté les lieux.

TIM HARTIN

Annexe A : Les habitants du donjon

Vous trouverez dans cette annexe des informations concernant Halaster Blackcloak, ainsi que des monstres et des PNJ qui ne sont pas dans le *Monster Manual*. Les créatures présentées après le Mage dément sont classées par ordre alphabétique.



Halaster Blackcloak

Halaster, le Mage dément d'Undermountain, est l'individu dérangé à l'origine de la plupart des pièges et horreurs rencontrés dans le grand donjon sis sous Waterdeep. L'Undermountain est à la fois son repaire et la scène sur laquelle se jouent ses divertissements.

La configuration d'Undermountain change constamment, et le Mage dément, qui est à l'origine de ces transformations, connaît les lieux comme personne. Il tient à sa discrétion et se promène généralement sous couvert d'invisibilité ou observe ce qui se déroule dans le donjon par le biais d'organes sensoriels de scrutation qui ressemblent à des yeux grands ouverts entourés de particules lumineuses.

Les pouvoirs d'Halaster dépassent, et de loin, ceux de la plupart des magiciens mortels. Son expertise des portails magiques lui permet de se déplacer sur de grandes distances afin d'approfondir ses recherches magiques. Il passe

Halaster Blackcloak

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (17 avec *armure du mage*)
Points de vie 246 (29d8 + 116)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	24 (+7)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Int +14, Sag +11
Compétences Arcanes +21, Histoire +21, Perception +11
Résistance aux dégâts de feu et de foudre (conférée par le *sceptre d'explosions* ; voir « Équipement spécial » ci-dessous)
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues abyssal, céleste, commun, draconique, nain, elfique, infernal, commun des profondeurs
Dangerosité 23 (50 000 PX)

Équipement spécial. Halaster porte une *robe aux yeux multiples* qui lui permet de voir dans toutes les directions, lui confère une vision dans le noir sur une portée de 36 mètres et un avantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue, et lui permet de voir les créatures et objets invisibles ainsi que le plan éthéré sur une portée de 36 mètres.

Halaster manie un *sceptre d'explosions* (un objet magique très rare qui requiert une harmonisation). Il peut être utilisé comme focaliseur arcanique. Quiconque est harmonisé avec le *sceptre d'explosions* gagne une résistance aux dégâts de feu et de foudre et peut, par une action, l'utiliser pour lancer *vague tonnante* comme un sort de niveau 4 (jet de sauvegarde DD 16) sans dépenser d'emplacement de sort.

Halaster porte également un *anneau cornu* (un objet magique très rare qui requiert une harmonisation) qui permet à son porteur, s'il est harmonisé, d'ignorer les restrictions magiques qui règnent dans Undermountain (voir la section « Modifications apportées à la magie » page 10).

Incantation. Halaster est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +14 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer *déguisement* et *invisibilité* à volonté. Il peut lancer les sorts *vol* et *éclair* une fois chacun sans dépenser d'emplacement de sort ; s'il veut les relancer ainsi, il doit d'abord terminer un repos court ou long. Halaster a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : *lumières dansantes, trait de feu, lumière, main du mage, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage, projectile magique, bouclier, image silencieuse*
Niveau 2 (3 emplacements) : *verrou magique, nuée de dagues, vision dans le noir, déblocage*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, terrain hallucinatoire, métamorphose*
Niveau 5 (3 emplacements) : *main de Bigby, coercition mystique, mur de force*
Niveau 6 (2 emplacements) : *chaîne d'éclairs, globe d'invulnérabilité, illusion programmée*
Niveau 7 (2 emplacements) : *doigt de mort, symbole, téléportation*
Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe, esprit impénétrable*
Niveau 9 (1 emplacement) : *nuée de météores, souhait*

Reconstitution. Si Halaster meurt dans Undermountain, il revient à la vie au bout de 1d10 jours ; il possède alors tous ses points de vie et ses éventuels membres manquants ont été régénérés. Son nouveau corps apparaît à un endroit aléatoire d'Undermountain où il est en sécurité.

Résistance légendaire (3/jour). Si Halaster rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Restauration magique (1/jour). À la fin d'un court repos, Halaster récupère tous ses emplacements de sorts de niveau 5 et inférieurs.

Actions

Sceptre d'explosions. Halaster utilise son *sceptre d'explosions* pour lancer *vague tonnante* comme un sort de niveau 4 (jet de sauvegarde DD 16).

Actions légendaires.

Halaster peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Halaster récupère les actions légendaires dépensées.

Lancer un sort. Halaster peut lancer un sort de niveau 3 ou inférieur.
Sort de préservation (coûte 2 actions). Halaster dépense un emplacement de sort de niveau 4 ou inférieur pour gagner une quantité de points de vie temporaires égale à 5 fois le niveau de l'emplacement dépensé.

beaucoup de temps à créer des portails, les déplacer et lancer des runes anciennes sur ceux-ci. Les portails d'Halaster sont connectés aux différentes strates d'Undermountain, lui permettant ainsi d'y importer de nouveaux monstres afin de remplacer ceux qui ont trépassé ou se sont échappés. Alors même que des groupes d'aventuriers s'efforcent de s'assurer un contrôle décisif sur de petites portions d'Undermountain, Halaster leur complique la tâche en apportant de constantes modifications aux dangers qui les attendent dans le donjon.

Sous son apparence véritable, Halaster est un humain, grand et décharné. Sa magie lui permet cependant de prendre bien d'autres visages et formes. Peu importe ce à quoi il ressemble, le Mage dément est constamment en train de glousser et marmonner. Il serait pourtant risqué de se fier aux apparences, car il est alerte et attentif à tout ce qui se passe autour de lui. En outre, il ne va jamais au combat sans s'être auparavant protégé grâce à une *armure du mage* et un *esprit impénétrable*.

L'antre d'Halaster

En tant que maître d'Undermountain, Halaster est en mesure d'apporter un certain nombre de modifications à l'ensemble du donjon. Ses actions d'antre et effets régionaux ne s'étendent pas au-delà d'Undermountain.

Actions d'antre

À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Halaster fait une action d'autre qui peut causer l'un des effets suivants :

- Halaster prend pour cible un cube d'air inoccupé ou de pierre solide, qui ne dépasse pas 3 mètres d'arête et se trouve dans un rayon de 9 mètres ; il transforme alors cet emplacement vide en pierre solide et ouvragée ou l'inverse.
- Halaster peut désigner une porte ou une arcade qui se trouve dans un rayon de 9 mètres et la remplacer par un mur vierge ; alternativement, il peut recréer une porte ou une arcade qu'il avait précédemment fait disparaître ainsi.
- Halaster désactive ou réactive l'un des portails magiques d'Undermountain. Ce portail ne peut pas se trouver à plus de 36 mètres de lui.

Effets régionaux

Quand Halaster se trouve dans Undermountain, les effets suivants peuvent se produire à n'importe quel endroit du donjon ou de l'une de ses extensions extraplanaires :

- Un organe sensoriel de scrutation magique apparaît sous la forme d'un œil humanoïde fantomatique de 30 centimètres de diamètre entouré de particules de lumière. L'emplacement de cet organe sensoriel est fixe, mais Halaster peut l'orienter dans la direction de son choix. Halaster peut voir à travers l'œil comme s'il se trouvait à l'emplacement de celui-ci. Il n'est pas possible d'abîmer ou de dissiper l'œil, mais il disparaît s'il se trouve dans un champ antimagie. Un œil de scrutation persiste sinon jusqu'à ce qu'Halaster mette fin à l'effet (aucune action requise).
- Un effet illusoire est déclenché, comme si Halaster avait lancé *illusion mineure* sur une zone. Ces illusions se traduisent généralement par un écho de chaînes en train de cliqueter, le bruit lointain d'explosions magiques, ou encore une cape poussiéreuse ou un heaume rouillé en suspension dans les airs, comme s'ils étaient portés par un être invisible, et des empreintes de pas illusoires apparaissant sur le sol poussiéreux.
- Des apparitions silencieuses ayant l'apparence d'aventuriers morts traversent les pièces et les couloirs en flottant, comme si elles étaient perdues. Une apparition ne peut pas être blessée et elle ignore les créatures ou objets qui se trouvent face à elle. Elle ne peut pas être dissipée, mais elle peut être effacée par un champ antimagie.

Archidruide

Les archidruides sont les gardiens des merveilles naturelles de leur domaine. Ils interagissent rarement avec les représentants de la civilisation, sauf si l'ordre naturel est menacé. Leurs repaires sont souvent gardés par des bêtes, des plantes ou des fées avec qui ils se sont alliés.

Archidruide

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 132 (24d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9
Compétences Médecine +9, Nature +5, Perception +9
Sens Perception passive 19
Langues druidique plus deux autres langues au choix
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Incantation. Un archidruide est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Tour de magie (à volonté) : *druidisme, réparation, bouffée de poison, produire une flamme*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soin des blessures, enchevêtrement, lueurs féeriques, communication avec les animaux*
Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, sens animal, immobiliser un humanoïde*
Niveau 3 (3 emplacements) : *invoquer des animaux, fusion dans la pierre, respiration aquatique*
Niveau 4 (3 emplacements) : *dominer une bête, localiser une créature, peau de pierre, mur de feu*
Niveau 5 (3 emplacements) : *communion avec la nature, soin des blessures de groupe, passage par les arbres*
Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, festin des héros, rayon de soleil*
Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*
Niveau 8 (1 emplacement) : *formes animales*
Niveau 9 (1 emplacement) : *prémonition*

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Changer de forme (2/jour). L'archidruide utilise sa magie pour se métamorphoser en une bête ou en un élémentaire dont l'indice de dangerosité est de 6 ou moins. Il peut conserver cette forme pendant 9 heures. Il choisit également si son équipement tombe au sol, fusionne avec sa nouvelle forme ou est porté par cette dernière. L'archidruide reprend sa forme d'origine s'il meurt ou qu'il perd conscience. Il peut également reprendre sa forme d'origine lors de son tour, par une action bonus.

Sous sa nouvelle forme, l'archidruide conserve ses statistiques de jeu et reste doué de parole. Cependant, sa CA, ses modes de déplacement, sa Force et sa Dextérité deviennent ceux de sa nouvelle forme. Il gagne en outre tous les sens spéciaux, les maîtrises, les traits, les actions et réactions (à l'exception des aptitudes de classe, des actions légendaires et des actions d'antre) que sa nouvelle forme possède et pas lui. Sous sa nouvelle forme, il peut lancer des sorts avec des composantes verbales ou somatiques.

Les attaques portées avec sa nouvelle forme sont considérées comme des attaques magiques dans le but de passer outre les résistances et immunités aux attaques non magiques.

Assassin d'ombres

Un assassin d'ombres ressemble à une ombre morte-vivante (décrite dans le *Monster Manual*) mais il manie une épée courte également faite d'ombres. Son seul but dans l'existence est de tuer des créatures vivantes.

De nature morte-vivante. Un assassin d'ombres n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Champion

Les champions sont de grands guerriers qui ont affiné leurs compétences martiales sur le sable d'arènes de gladiateurs. Aux yeux des soldats et des autres individus qui vivent de leur lame ou de leurs poings, les champions ont un statut comparable à celui des nobles, et leur compagnie est considérée comme une marque de prestige par de nombreux dirigeants.

Assassin d'ombres

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 14
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +8, Int +5
Compétences Perception +9, Discrétion +12
Vulnérabilité aux dégâts radiants
Résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison
Immunité contre les états épuisé, terrorisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 19
Langues comprend les langues qu'il maîtrisait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Discrétion dans les ombres. Quand il se trouve dans les ténèbres ou une lumière faible, l'assassin peut choisir de se cacher comme action bonus.

Informe. L'assassin peut se glisser dans une ouverture étroite de 2,50 cm sans avoir à se faufiler.

Faiblesse face à la lumière du soleil. Quand il se trouve à la lumière du soleil, l'assassin est désavantagé lors de ses jets d'attaque, ses tests de caractéristiques et ses jets de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. L'assassin fait deux attaques avec sa lame d'ombres.

Lame d'ombres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. À moins que la cible soit immunisée contre les dégâts nécrotiques, sa valeur de Force est réduite de 1d4 à chaque fois qu'elle est touchée par cette attaque. Si sa Force est réduite à 0, la cible meurt. Cette réduction de valeur de caractéristique dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long.

Si un humanoïde qui n'est pas d'alignement mauvais meurt des suites de cette attaque, une ombre (voir le *Monster Manual*) émerge de son corps 1d4 heures plus tard.

Chauve-souris-garou

Une chauve-souris-garou est un humanoïde affligé d'une rare forme de lycanthropie qui lui permet de se transformer en chauve-souris géante ou en une créature hybride de chauve-souris et d'humanoïde. (Vous pouvez consulter le *Monster Manual* pour en savoir plus sur la lycanthropie.) La majorité des chauves-souris-garous sont d'origine gobeline.

Habitantes des profondeurs. Les chauves-souris-garous ont besoin de se nourrir de sang pour survivre et elles se trouvent ainsi au ban de la société, y compris de la société gobeline. Elles favorisent les endroits sombres, comme les greniers ou les cavernes et adoptent naturellement des habitudes de chasse nocturne.

Hématophages. Une chauve-souris-garou doit boire au moins un demi-litre de sang frais chaque nuit ou s'affaiblir et gagner un niveau d'épuisement dont elle ne peut pas se remettre en se contentant de dormir. Chaque demi-litre de sang consommé par une chauve-souris-garou lui fait perdre un des niveaux d'épuisement gagnés ainsi.

Lycanthropie de la chauve-souris-garou. Si un personnage joueur devient une chauve-souris-garou, sa valeur de Dextérité passe à 17 si elle n'est pas déjà plus élevée. Les jets d'attaque et de dégâts liés la morsure d'une chauve-souris-garou sont basés sur la valeur de Force ou de Dextérité du personnage (sélectionnez la plus élevée des deux).

Champion

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 143 (22d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +9, Con +6
Compétences Athlétisme +9, Intimidation +5, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langue une seule (généralement le commun)
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Indomptable (2/jour). Un champion relance un jet de sauvegarde raté.

Second souffle (recharge après un court ou un long repos). Par une action bonus, un champion peut regagner 20 points de vie.

Actions

Attaques multiples. Un champion fait trois attaques avec son épée à deux mains ou son arc court.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants, plus 7 (2d6) dégâts tranchants si le champion possède encore plus de la moitié de ses points de vie.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, plus 7 (2d6) dégâts perforants si le champion possède encore plus de la moitié de ses points de vie.

Gish githyanki

L'esprit vif et les dons psioniques des githyankis leur confèrent une bonne maîtrise de la magie. Combinant ces pouvoirs magiques avec des talents de bretteurs, les gishs sont des adversaires à ne pas prendre à la légère. Les compétences qu'ils développent les prédisposent à l'assassinat, au pillage et à l'espionnage.



Chauve-souris-garou

Humanoïde (gobelin, métamorphe) de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 24 (7d6)
Vitesse 9 m (escalade 9 m, vol 18 m sous forme hybride ou de chauve-souris)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	8 (−1)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques faite avec des armes qui ne sont pas en argent
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue gobelin (incapable de parler sous forme de chauve-souris)
Dangerosité 2 (450 PX)

Métamorphe. La chauve-souris-garou peut utiliser son action pour se transformer en un hybride d'humanoïde et de chauve-souris de taille Moyenne, en une chauve-souris de Grande taille ou pour reprendre sa forme véritable d'humanoïde. Ses statistiques restent les mêmes sous toutes ses formes, seule sa taille change. L'équipement qu'elle porte ne se transforme pas avec elle. Elle reprend sa forme véritable si elle meurt.

Écholocalisation (seulement sous forme hybride ou de chauve-souris). La chauve-souris-garou possède vision aveugle sur une portée de 18 mètres tant qu'elle n'est pas assourdie.

Fuite agile (seulement sous forme humanoïde). La chauve-souris-garou peut exécuter les actions se désengager ou se cacher comme action bonus lors de chacun de ses tours.

Ouïe développée. La chauve-souris-garou est avantagée lors de ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Sensibilité à la lumière du soleil. Une chauve-souris-garou est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue si elle est directement exposée à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples (seulement sous forme humanoïde ou hybride). Sous forme humanoïde, la chauve-souris-garou fait deux attaques de cimeterre ou deux attaques d'arc court. Sous forme hybride, elle peut faire une attaque de morsure et une de cimeterre.

Arc court (seulement sous forme humanoïde ou hybride). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Cimeterre (seulement sous forme humanoïde ou hybride). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure (seulement sous forme hybride ou de chauve-souris). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants et la chauve-souris-garou gagne une quantité de points de vie temporaires égale à la quantité de dégâts infligés. Si la cible est humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou se trouver sous la malédiction de la lycanthropie de la chauve-souris-garou.

SHAWN WOOD

Gish githyanki

Humanoïde (gith) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 123 (19d8 + 38)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +7, Sag +6
Compétences Perspicacité +6, Perception +6, Discrétion +6
Sens Perception passive 16
Langue gith
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Incantation. Ce githyanki est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Le githyanki a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : *protection contre les armes, lumière, message, viser juste*
Niveau 1 (4 emplacements) : *repli expéditif, projectile magique, sommeil, vague tonnante*
Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, invisibilité, lévitation*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, hâte*
Niveau 4 (2 emplacements) : *porte dimensionnelle*

Incantation innée (psionique). La caractéristique d'incantation innée de ce githyanki est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes :

À volonté : *main du mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, pas brumeux, non-détection* (personnelle)
1/jour chacun : *changement de plan, télékinésie*

Magie de guerre. Quand ce githyanki utilise son action pour lancer un sort, il peut faire une attaque d'arme comme action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le githyanki fait deux attaques avec son épée longue.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants à deux mains, plus 18 (4d8) dégâts psychiques.

Muiral

Créature monstrueuse de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 195 (23d10 + 69)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +9
Compétences Arcanes +9, Athlétisme +9, Perception +6, Discrétion +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, nain, elfique, gobelin, commun des profondeurs
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Incantation. Muiral est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) :*lumières dansantes, main du mage, prestidigitation, rayon de givre, poigne électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *repli expéditif, nappe de brouillard, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *ténèbres, déblocage, voir l'invisible, pattes d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, contresort, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, métamorphose*
Niveau 5 (2 emplacements) : *animation des objets, mur de force*
Niveau 6 (1 emplacement) : *création de mort-vivant, pétrification*
Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort*

Résistance légendaire (3/jour). Si Muiral rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Actions

Attaques multiples. Muiral fait trois attaques : deux avec son épée longue et une avec son dard.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants, ou 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants à deux mains.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Elle subit 27 (6d8) dégâts de poison sur un échec et moitié moins sur une réussite.

Actions légendaires.

Muiral peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Muiral récupère les actions légendaires dépensées.

Faire un tour de magie. Muiral fait un tour de magie.
Fente (coûte 2 actions). À l'aide de son épée longue, Muiral fait une attaque avec une portée de 3 mètres.
Retraite offensive (coûte 3 actions). Muiral peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité. Avant de se déplacer, il peut faire une attaque à l'aide de son épée longue.



Muiral

Muiral, un excellent guerrier humain, a été le garde du corps d'Halaster pendant de longues années. Sa descente dans la folie a commencé quand il a demandé au Mage dément de le former à l'art des magiciens. Muiral a appris assez de magie pour réussir à se transformer en une monstruosité mi-homme mi-scorpion qui lui a valu le surnom de Muiral le Difforme. Il s'est alors retiré dans la strate d'Undermoutain qui allait plus tard être renommée le Défi de Muiral, après en avoir chassé ou massacré ses habitants drows d'origine. Muiral passe maintenant ses journées à chasser les aventuriers et autres intrus afin de se divertir. De longues années de solitude conjuguées à l'influence pernicieuse d'Halaster ont achevé de le rendre complètement dément.

Néothélid

Quand les têtards d'une colonie illithide ne sont plus nourris par leurs gardiens, la faim les pousse à s'entre-dévorer. Des milliers de têtards qui se trouvaient à l'origine dans le bassin, un seul survit et émerge sous la forme d'un néothélid, un ver immense couvert de mucosités.

Un néothélid est une créature sauvage douée d'un féroce instinct de prédateur qui résume l'ensemble de son existence. Il rôde dans les passages souterrains à la recherche de cerveaux pour tenter d'apaiser sa faim insatiable. Plus le temps passe, plus sa férocité croît.

Néothélid

Aberration de taille Gigantesque, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 325 (21d20 + 105)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	7 (−2)	21 (+5)	3 (−4)	16 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +1, Sag +8, Cha +6
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Incantation innée (psionique). La caractéristique d'incantation innée d'un néothélid est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes :

À volonté : *lévitation*
1/jour chacun : *confusion, esprit faible, télékinésie*

Perception des créatures. Un néothélid perçoit la présence de créatures possédant une valeur d'Intelligence de 4 ou plus sur un rayon de 1,50 kilomètre. Il sait à quelle distance et dans quelle direction se trouve chaque créature, ainsi que sa valeur d'Intelligence, mais n'en sait pas plus. Il ne peut pas percevoir ainsi de créatures protégées par un sort d'*esprit impénétrable*, de *non-détection*, ou par un sort comparable.

Résistance à la magie. Un néothélid est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8 + 8) dégâts contondants plus 13 (3d8) dégâts psychiques. Si la cible est une créature de taille Grande ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour éviter d'être engloutie par le néothélid. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets se déroulant hors du néothélid, et elle subit 35 (10d6) dégâts acides au début de chaque tour du néothélid.

Si la créature engloutie inflige 30 dégâts ou plus au néothélid au cours d'un seul tour, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures englouties, qui tombent alors à terre dans un emplacement situé dans un rayon de 3 mètres du monstre. Si le néothélid meurt, une créature engloutie n'est plus entravée et elle peut s'extraire de son cadavre en dépensant 6 mètres de déplacement ; elle tombe alors à terre à ses côtés.

Souffle acide (recharge 5–6). Un néothélid exhale de l'acide sur un cône de 18 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ; elle subit 35 (10d6) dégâts acides sur un échec et moitié moins sur une réussite.



Rejeton de la lave

Les rejetons de la lave sont physiquement identiques les uns les autres ; ils sont robustes et leur visage est perpétuellement éclairé d'un grand sourire enfantin. Ils sont généralement originaires des Fontaines de la création (aussi appelées le plan du magma), qui se trouvent à l'intersection des plans élémentaires de la terre et du feu. Dans ces cavernes volcaniques, les rejetons de la lave vivent en communautés contraintes de servir des êtres primordiaux, ou vénérant des dieux de la terre ou du feu.

Si les rejetons de la lave ne sont pas d'un naturel violent, ils sont férocement territoriaux. De nombreux intrus ont brièvement pu le constater, pensant à tort que ces créatures souriantes leur réservaient un accueil chaleureux alors qu'elles étaient sur le point de les démembrer. Les rejetons de la lave s'éloignent rarement de leur antre, sauf quand la nourriture se faire rare et qu'ils partent chasser.

Né de la lave. Les premiers rejetons de la lave sont le fruit de la fusion entre des esprits de la terre et du feu. Une fois qu'un rejeton de la lave atteint la maturité, il est en mesure de se reproduire en toute autonomie. Un rejeton de la lave adulte pond plusieurs œufs au cours de son demi-siècle d'existence. Ces œufs sont incubés dans des bassins de lave en fusion jusqu'à ce qu'ils soient prêts à éclore. Les nouveau-nés, la peau rose et affichant un grand sourire, grandissent à la même vitesse que les humains. Le parent protège sa descendance jusqu'à ce que celle-ci soit assez grande pour se défendre et chasser toute seule. Les rejetons de la lave se nourrissent de viande, d'os, de papier, de plantes, et de presque tout ce qui n'est pas fait de métal ou de pierre. La viande cuite reste cependant leur mets favori.

Scaladar

Les scaladars sont des créatures artificielles créées par Trobriand, l'un des apprentis d'Halaster. Ils se déplacent et attaquent à la manière de scorpions géants, se saisissant de leur proie à l'aide de leurs deux grandes pinces avant d'utiliser leur dard caudal métallique pour leur envoyer un éclair mortel.

Les anneaux de Trobriand. Trobriand a fabriqué des anneaux magiques permettant de contrôler les scaladars. Chaque anneau est fait d'une bande de métal noir décorée d'une protubérance en forme de dard. Aucun scaladar ne peut s'en prendre à un individu portant l'un de ces anneaux et tous les scaladars qui se trouvent à 30 mètres d'un porteur d'anneau sont tenus d'obéir à ses ordres vocaux. La magie contenue dans les anneaux permet aux scaladars de comprendre et interpréter correctement ces ordres, même si ces créatures artificielles n'ont pas de langue qui leur est propre. Si un scaladar reçoit deux ordres contradictoires provenant de deux porteurs d'anneau différents, il se désactive immédiatement et est neutralisé pour 1 heure. Trobriant possède un anneau-maître qui lui donne la priorité sur tous les ordres donnés par les autres porteurs d'anneau sans pour autant causer la désactivation des scaladars. Les anneaux de Trobriand fonctionnent seulement dans Undermountain.

De nature artificielle. Un scaladar n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Sort vivant

Les zones de magie sauvage et les lieux qui ont été ravagés par de puissantes forces occultes peuvent donner naissance à des effets de sorts qui résistent à la dissipation. Ces prétendus sorts vivants hantent les lieux de leur création en se nourrissant de l'énergie magique ambiante.

Un sort vivant ressemble aux effets normaux d'un sort, mais son énergie magique perdure et il est animé d'une volonté.

De nature artificielle. Un sort vivant n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Rejeton de la lave

Humanoïde de taille Moyenne (rejeton de la lave), neutre

Classe d'armure 11
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 7,50 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Survie +2
Immunité contre les dégâts de feu ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes en métal
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, igné
Dangerosité 3 (700 PX)

Immunisé contre le métal. Un rejeton de la lave est capable de se déplacer sans aucun mal à travers du métal et il est avantagé à ses jets d'attaque contre toute créature qui porte une armure en métal ou qui utilise un bouclier en métal.

Actions

Attaques multiples. Le rejeton de la lave fait deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Scaladar

Créature artificielle de Très Grande taille, non alignée

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 94 (7d12 + 49)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	25 (+7)	1 (−5)	12 (+1)	1 (−5)

Résistance aux dégâts de feu ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de force, de foudre et de poison
Immunité contre les états charmé, paralysé, empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 8 (8 900 PX)

Absorption de la foudre. Si un scaladar doit recevoir des dégâts de foudre, il ne subit aucun dégât et son dard inflige 11 (2d10) dégâts de foudre supplémentaires jusqu'à la fin de son prochain tour.

Lien entre scaladars. Un scaladar connaît l'emplacement de tous les autres scaladars dans un rayon de 30 mètres et il sait si l'un d'entre eux subit des dégâts.

Actions

Attaques multiples. Un scaladar fait trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son dard.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12 + 4) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 15). Le scaladar à deux pinces qui peuvent chacune empoigner une cible.

Essence magique. Le processus permettant la création d'un sort vivant modifie la nature de sa magie. Un sort vivant n'est ainsi pas sujet au sort *dissipation de la magie* ni affecté par un champ antimagie.

Serviteur invisible vivant

À l'image d'un majordome ou d'une gouvernante trop zélés, un sort vivant de serviteur invisible fait tout son possible pour contenter son créateur. Même s'il préfère ne pas en arriver là, il peut manier des armes simples. Les sorts *voir l'invisible*, *vision suprême* et les effets comparables permettent de révéler la forme du serviteur, qui est celle d'un humanoïde adulte à la carrure mince.

Ulitharid

En de très rares occasions, un têtard illithid transforme un individu en ulitharid plutôt qu'en un flagelleur mental ordinaire. Les ulitharids sont plus imposants que les flagelleurs mentaux et possèdent six tentacules au lieu de quatre. Les illithids placent instinctivement la survie d'un ulitharid au-dessus de la leur. Dans la plupart des colonies, un ulitharid devient rapidement un des favoris du cerveau vénérable et est ainsi investi d'un pouvoir et d'une autorité supplémentaires. Dans d'autres, le cerveau vénérable se sent menacé par ce rival potentiel et fait en sorte de le manipuler ou d'étouffer ses ambitions.

Quand un ulitharid ne supporte plus de partager le pouvoir avec un cerveau vénérable, il se sépare de la colonie en compagnie d'un groupe de flagelleurs mentaux avec lesquels il va former une nouvelle colonie. À la mort du corps d'un ulitharid, les flagelleurs mentaux placent son cerveau dans un bassin d'eau saumâtre où il se transforme en cerveau vénérable en l'espace de quelques jours.

Bâton extracteur. Chaque ulitharid possède un bâton de métal noir imprégné de pouvoirs psioniques. Quand il est prêt à abandonner son corps, un ulitharid fixe le bâton à l'arrière de sa tête et s'en sert pour se briser le crâne et libérer son cerveau, qui pourra alors être extrait et placé dans un bassin d'eau saumâtre afin qu'il se transforme en cerveau vénérable. Ce bâton n'a pas d'autre raison d'être.

Serviteur invisible vivant

Créature artificielle de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	10 (+0)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états épuisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà), Perception passive 12
Langue comprend une langue (généralement le commun) mais ne peut pas parler
Dangerosité 0 (10 PX)

Invisibilité. Le serviteur invisible est invisible.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant.

Ulitharid

Aberration de Grande taille, loyale mauvaise

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 127 (17d10 + 34)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +8, Cha +9
Compétences Arcanes +9, Perspicacité +8, Perception +8, Discrétion +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues profond, commun des profondeurs ; télépathie 3 km
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Perception des créatures. Un ulitharid perçoit la présence de créatures possédant une valeur d'Intelligence de 4 ou plus sur un rayon de 3 kilomètres. Il sait à quelle distance et dans quelle direction se trouve chaque créature, ainsi que sa valeur d'Intelligence, mais n'en sait pas plus. Il ne peut pas percevoir ainsi de créatures protégées par un sort d'*esprit impénétrable*, de *non-détection*, ou par un sort comparable.

Résistance à la magie. Un ulitharid est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Répartiteur psionique. Si un cerveau vénérable établit un lien psychique avec l'ulitharid, ce cerveau vénérable peut former un lien psychique avec n'importe quelle autre créature détectée par l'ulitharid à l'aide de son pouvoir de perception des créatures. Ce lien se brise si la créature sort à la fois de la zone de portée télépathique de l'ulitharid et de celle du cerveau vénérable. L'ulitharid peut maintenir ce lien psychique avec le cerveau vénérable, peu importe la distance qui les sépare tant qu'ils se trouvent tous les deux sur le même plan d'existence. Si l'ulitharid se trouve à plus de 7,50 kilomètres du cerveau vénérable, il peut mettre fin au lien psychique quand il le souhaite (aucune action requise).

Incantation innée (psionique). La caractéristique d'incantation innée d'un ulitharid est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes :

À volonté : *détection des pensées, lévitation*
1/jour chacun : *confusion, dominer un monstre, mauvais œil, esprit faible, suggestion de groupe, changement de plan* (personnelle), *image projetée, scrutation, télékinésie*

Actions

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 27 (4d10 + 5) dégâts psychiques. Si la cible est de taille Grande ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 14) et doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 17 ou se trouver dans l'état étourdi jusqu'à ce qu'elle soit libérée.

Décharge mentale (recharge 5–6). L'ulitharid émet de l'énergie psychique sur un cône de 18 mètres. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 17 ou subir 31 (4d12 + 5) dégâts psychiques et être étourdie pendant 1 minute. Une cible refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

Extraction de cerveau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible neutralisée empoignée par l'ulitharid. *Touché :* 55 (10d10) dégâts perforants. Si les dégâts subits par la cible la réduisent à 0 point de vie, l'ulitharid la tue en lui extrayant puis en lui dévorant le cerveau.

SHAWN WOOD

Annexe B : Cartes de runes anciennes



Anarath

Rune ancienne de la Protection et du Sacrifice

Méfait : La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou ne peut plus regagner de points de vie jusqu'à ce qu'elle ait bénéficié du sort *lever une malédiction* ou *restauration supérieure.*

Bienfait : La cible est immunisée contre les états aveuglé, charmé, assourdi, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, et étourdi. En outre, la cible se stabilise immédiatement si elle descend à 0 point de vie. Cet effet dure 24 heures.





Angras

Rune ancienne de la Guerre

Méfait : La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou devenir vulnérable à tous les types de dégâts et recevoir un malus de –2 à ses jets de sauvegarde contre la mort pour une période de 24 heures.

Bienfait : Quand la cible réussit une attaque, elle peut transformer son coup en coup critique, après quoi cet effet prend fin.

Halaster

Rune ancienne du Mage dément

Méfait : La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 20d6 dégâts de force sur un échec et moitié moins sur une réussite.

Bienfait : La cible récupère ses emplacements de sorts utilisés de niveau 6 et inférieurs. Si la cible n'a aucun emplacement de sort à récupérer, elle se trouve à la place entourée d'un bouclier magique pendant 1 heure. Ce bouclier lui confère une résistance à tous les types de dégâts et il ne peut être dissipé ; il est par contre détruit s'il entre en contact avec un champ antimagie.



Korombos

Rune ancienne du Chaos

Méfait : La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se trouver sous l'effet d'un sort de *confusion* pendant 1 minute.

Bienfait : Quand la cible lance des dés de dégâts, elle peut relancer n'importe quels dés une nouvelle fois. Elle est cependant obligée d'utiliser les nouveaux résultats. Après cela, cet effet prend fin.

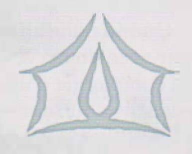


Laebos

Rune ancienne du Feu

Méfait : La cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 10d10 dégâts de feu sur un échec et moitié moins sur une réussite.

Bienfait : La cible gagne une réserve de dix d6. Si elle réussit une attaque d'arme, elle peut dépenser jusqu'à deux de ces dés à la fois pour les ajouter au jet de dégâts. Ces dés infligent des dégâts de feu.



Lammath

Rune ancienne de la Sécurité

Méfait : Au cours des 24 heures qui suivent, la cible ne peut pas être avantagée lors de ses jets d'attaque, de ses tests de caractéristiques ou de ses jets de sauvegarde.

Bienfait : La cible peut, une fois au cours des 24 heures qui suivent, utiliser sa réaction pour réduire de 10d6 la quantité de dégâts qu'elle reçoit d'une source unique.



Nchasme

Rune ancienne des Décisions

Méfait : La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se trouver neutralisée pour 1 heure. Pendant qu'elle est ainsi neutralisée, elle gagne le défaut suivant, qui prend le pas sur tous les autres défauts qui pourraient le contredire : « Je suis en profond désaccord avec tout ce que les autres peuvent dire. »

Bienfait : La cible peut lancer le sort *augure* par une action jusqu'à trois fois, sans avoir besoin de composante ni risquer une prémonition aléatoire.



Savaros

Rune ancienne des Gobelins

Méfait : Toutes les pièces et les gemmes non magiques en possession de la cible disparaissent.

Bienfait : La rune convoque un gobelin (utiliser le profil de gobelin présenté dans le *Monster Manual*), qui apparaît par magie dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Le gobelin est insolent envers tout le monde à l'exception de la cible et il obéit à tous les ordres de cette dernière. S'il est réduit à 0 point de vie, le gobelin disparaît dans un nuage de fumée.



Ullathar

Rune ancienne du Passage

Méfait : La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se trouver entravée pour une période de 24 heures.

Bienfait : Au cours des 24 heures qui suivent, la cible bénéficie des avantages suivants :

- Les effets du sort *liberté de mouvement*
- La capacité de lancer le sort *déblocage* à volonté, sans avoir besoin de composante.

Annexe C : Cartes des Secrets

Guilde des Yeux innombrables
Il se trouve à Undermountain une guilde de voleurs expulsée de Waterdeep il y a bien long temps. Tapis dans les profondeurs du donjon, ils complotent pour retrouver leur pouvoir perdu dans la cité de la surface. Ces criminels représentent un danger pour tous les honnêtes citoyens qui s'aventurent dans les égouts. Ils ont récemment pris le pouvoir à Skullport, une ville souterraine reliée à Undermountain.

Une démence immortelle
Le Mage dément d'Undermountain a été détruit de nombreuses fois, y compris de sa propre main, mais sa fin a toujours été de courte durée. On raconte que le donjon ne peut pas exister sans lui, c'est pourquoi la magie qui anime les lieux recrée l'archimage à chaque fois qu'il meurt entre ses murs croulants. Cependant, à chaque fois qu'il revient d'entre les morts, Halaster sombre un peu plus dans la démence.

Skullport
Skullport surplombe la Sargauth, une rivière qui traverse la troisième strate d'Undermountain. Il fut un temps ou cette ville souterraine était un port commercial de pirates. Elle n'est plus maintenant qu'un repaire de monstres où les espions et les assassins peuvent se rendre pour perfectionner leur art. Méfiez-vous de la forteresse qui surplombe la rivière ! Sa garnison est dirigée par un chevalier du mal monté sur une vouivre.

La toile emmêlée
Undermountain abrite de nombreux temples secrets, et en particulier des temples dédiés à des dieux maléfiques proscrits dans la cité de la surface. Les infâmes serviteurs de ces divinités se livrent une guerre sans fin pour obtenir la suprématie dans les ténèbres du donjon. Lolth, la Reine-démon des araignées, est la diabolique influence qui se trouve derrière nombre de ces sanglants conflits.

La tenure d'Arcturia
L'une des apprenties d'Halaster était une transmutatrice du nom d'Arcturia. Elle créait toutes sortes de monstres et avait pris pour habitude de se soumettre à ses propres horribles transformations magiques. Elle a pris possession d'une strate entière d'Undermountain et en a fait son antre, gardée par des prisonniers transformés en monstres. Il est probable que, sous une forme ou une autre, elle se trouve toujours à Undermountain.

La terreur des drows
Une portion d'Undermountain a été taillée par les drows. Muiral, dont on raconte qu'il était le garde du corps et l'apprenti d'Halaster, s'est arrogé cette strate, où il chasse les intrus pour le sport. Ces salles sont couvertes des os de ses victimes. Même les elfes noirs n'évoquent Muiral qu'à voix basse. Quelqu'un capable de terrifier des drows devrait être fui comme la peste !

Une construction naine
La plus grande partie d'Undermountain a été creusée et agencée il y a bien longtemps par les nains d'écu du clan Melairkyn. Ces nains travaillaient la pierre avec talent et ils ont caché de nombreuses pièces derrière des portes secrètes. Ils ont également creusé de profonds tunnels à la recherche de métaux précieux. Ces mines ont par la suite été pillées par des envahisseurs duergars, qui n'ont laissé derrière eux qu'un labyrinthe de tunnels et de cavernes sans valeur, qui n'abritent plus que des monstres.

L'école de magie
Selon une rumeur, une académie de magiciens a ouvert ses portes dans l'une des strates d'Undermountain. On ne sait qui la dirige. Peut-être l'un des apprentis d'Halaster, peut-être le Mage dément lui-même. Il est cependant notoire que de nombreux mages ont tenté de la rejoindre. Quel magicien, en effet, ne voudrait pas avoir un aperçu de la puissante magie qui prend la poussière dans les profondeurs d'Undermountain ?

La maison des fous
La famille Ombresoir était une noble maison waterdavienne, dont la quête de suprématie politique a brusquement pris fin après que ses magiciens ont ouvert des portails donnant sur le Royaume Lointain. Après que ses membres ont sombré dans la folie et été chassés de chez eux, ils se sont mis en tête d'obtenir le soutien d'Halaster. Ils se sont donc enfoncés dans les profondeurs d'Undermountain et plus personne n'a jamais entendu parler d'eux. Il est cependant certain que des descendants de cette noble maison vivent encore.

La forêt souterraine

La rivière des Profondeurs connecte la quatrième et la cinquième strate d'Undermountain et longe de vastes cavernes emplies d'arbres et de buissons, habitées d'oiseaux et d'autres animaux, et baignées de la lumière du soleil. Une forêt entière, aussi réelle que si elle se trouvait à la surface, attend là, encore inexplorée. Elle se trouve cependant sous la protection d'un archidruidesse. Par ailleurs, les explorateurs qui descendent la rivière ont aperçu un énorme dragon vert perché en haut d'une tour dressée à côté d'un pont au-dessus du cours d'eau.

Le Charognard

La mer des Épées a connu son lot de vaisseaux pirates, mais aucun aussi étrange que le *Charognard*. Ce navire pouvait en effet naviguer sous l'eau et dans les airs. Personne ne l'a vu depuis des années. Il est possible qu'il ait coulé ou se soit perdu dans le maelstrom étoilé du ciel nocturne, mais des sorts de divinations laissent penser qu'il se trouve dans Undermountain. Beaucoup l'ont cherché sous Waterdeep, mais personne ne l'a encore trouvé ou n'a survécu à sa quête.

L'armée de Trobriand

De tous les apprentis d'Halaster, Trobriand était l'un des plus prometteurs mais également des plus déments. Fasciné par les machines, il s'est approprié une strate du donjon du Mage dément et a entrepris d'y construire une armée de créatures artificielles. On raconte que Trobriand contrôle ses créations à l'aide d'un anneau de métal et qu'il a confectionné des anneaux comparables, mais au pouvoir moindre, pour ses apprentis, afin de les protéger si jamais ses créatures artificielles devenaient folles.

Le tyramort

Le Mage dément a fait d'une strate entière d'Undermountain un terrain d'essai destiné à tester les aventuriers qui veulent atteindre les niveaux les plus profonds du donjon et les trésors qu'ils recèlent. Au bout de cette course d'obstacles souterraine, un ultime défi les attend : le tyramort Crânéant, un tyrannœil mort-vivant qui voue une haine tenace à tous les magiciens.

Le destin de Nester

Halaster a pénétré dans Undermountain en compagnie de sept apprentis. L'un d'eux, Nester, a utilisé des sorts et méthodes de son cru pour se transformer en liche. Cependant, le processus employé n'était pas parfait et, le temps passant, son phylactère ainsi que son enveloppe physique se sont désintégrés, ne laissant de Nester qu'une paire de bras squelettiques surmontés par un crâne flottant. Rendu fou par sa lichéfaction ratée, Nester hante maintenant Undermountain sous cette forme affaiblie.

La menace elfe noire

Menzoberranzan a récemment été agitée par des conflits et certaines maisons drows affaiblies s'inquiètent de ce que leur réserve l'avenir. Pour cette raison, des drows de plusieurs allégeances ont rejoint Undermountain afin de s'y tailler des sanctuaires pour leur maison respective. Halaster est sûrement mécontent de les voir revenir en force. À moins que... Il est en effet possible que le Mage dément ait orchestré les troubles à l'origine du retour précipité des elfes noirs, pour des raisons dépassant les capacités de compréhension des individus sains d'esprit.

La lame d'émeraude

La ville de Waterdeep a été construite sur les ruines d'un royaume nain, lui-même édifié sur la poussière d'un royaume elfe encore plus ancien. On raconte qu'il se trouve encore dans Undermountain une relique elfe, une épée magique au tranchant si affilé qu'elle serait capable de traverser la pierre, et dans laquelle les elfes auraient insufflé le cœur d'un guerrier et l'âme d'un poète. De nombreux aventuriers qui se sont lancés sur la piste de cette arme ont disparu corps et biens.

Devine gith vient dîner...

Les githyankis ont envahi Undermountain. Ils cherchent peut-être à détruire une colonie de flagelleurs mentaux installée dans les profondeurs du donjon, ou peut-être qu'ils prévoient d'attaquer et piller Waterdeep. Il existe cependant une autre possibilité : que les githyankis soient en train de construire une crèche, une forteresse coupée de l'atemporalité du plan astral où ils pourront élever leurs jeunes et les former à l'art de la guerre.

La tour et l'escargot

Dans les profondeurs d'Undermountain, au cœur d'une vaste caverne, se dresse une stalagmite géante, qui a été évidée et reconvertie en tour de magicien, et est peut-être même un des refuges du Mage dément. La tour est gardée par des créatures artificielles de pierre. Personne ne sait ce qui se trouve à l'intérieur. À proximité de la tour se dresse une très étrange créature : un escargot géant dont la coquille est faite d'or pur.

LE PLUS GRAND DONJON DE TOUS LES TEMPS

Dans la cité de Waterdeep se trouve une taverne, le Portail Béant, qui doit son nom à la vaste fosse dans sa salle commune. Un donjon labyrinthique, où seuls les plus téméraires osent s'aventurer, s'étend au fond de ce puits croulant. Connu sous le nom d'Undermountain, ce donjon est le domaine du magicien dément Halaster Blackcloak. Le Mage dément a vécu longtemps dans ces profondeurs désolées, en peuplant son antre de monstres, de pièges et de mystères. Dans quel but ? Cette question est une source permanente de spéculations et d'inquiétude.

Cette aventure est la suite de *Waterdeep : Le Vol des dragons* et permet aux personnages de niveau 5 ou plus de progresser jusqu'au niveau 20 s'ils explorent la totalité de l'antre d'Halaster. Vingt-trois strates d'Undermountain ainsi que le refuge souterrain de Skullport sont décrits en détail. Les trésors et les secrets ne manquent pas, mais attention où vous mettez les pieds !

Une aventure de DUNGEONS & DRAGONS
pour des personnages de niveaux 5 à 20

À utiliser avec la cinquième édition
du *Player's Handbook*, du *Monster Manual*
et du *Dungeon Master's Guide*





DUNGEONSANDDRAGONS.COM





ISBN: 978-1-945625-04-6

9 781945 625046

Code produit : 73620-F
Imprimé en Lituanie

50,00€